

799. Ft

576 KONZOL



TESSEK VÁLASZTANI!

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN (PS2)

VI TÉMÁK: ELOHALOTTAK EJSZAKAJA: A DREAMCAST JELENE ÉS JÖVŐJE • HITMAN CONTRACTS • ALIAS • NBA BALLERS
CEFA EURO 2004 • MALICE • RESIDENT EVIL OUTBREAK • CRIMSON SEA 2 • SINGSTAR • RALLISPORT CHALLENGE 2 • CONAN



Euro2004game.ea.com



PlayStation 2



Euro2004.com

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Made in EU. The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Match ball the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers (FIFPro), national teams, clubs, and/or leagues, athletes, the adidas logo and the 3-Stripes trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Rotoreo is a trade mark of the adidas-Salomon group used with permission. All registered products, corporate names, brand names and logos are the property of their respective owners. EA GAMES™ is an Electronic Arts brand. EA GAMES™ and the EA GAMES™ logo are trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.



It's in the game.™

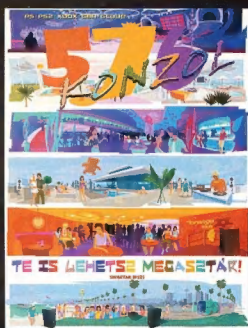
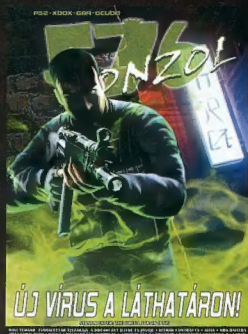
Ő NEM FOG JÁTSZANI TE IGEN



Légy bajnok Magyarországgal az UEFA EURO 2004™-ben!

Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.™ The UEFA word, the UEFA EURO 2004™ Official Logo, the Official Matchball and the UEFA European Football Championship™ Trophy are protected by trademarks and copyright. All rights reserved.

HÍREK	4
A HÓNAP TÉMÁJA: ÉLŐHALOTTAK ÉJSZAKÁJA - A DREAMCAST JELENE ÉS JÖVŐJE	8
HARDVER ROVÁT: MADCATZ TERMÉKBEMUTATÓ 2	10
ELŐÉTEL	12
MOBILTELEFON ÉS JÁTEKESZTEK: NOKIA 3660, NOKIA 6220	14
RETRO LEITÁR	16
BIG IN JAPAN	18
MULTI TESZT: PLAYSTATION 2 + XBOX	
HITMAN: CONTRACTS	20
ALIAS	24
NBA BALLERS	26
PLAYSTATION 2	
SERIOUS SAM: NEXT ENCOUNTER	28
UEFA EURO 2004	30
MALICE	32
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	34
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	38
ONIMUSHA BLADE WARRIORS	44
RESIDENT EVIL OUTBREAK	46
CRIMSON SEA 2	50
SINGSTAR	52
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	56
XBOX	
RALLISPORT CHALLENGE 2	62
KNIGHT'S APPRENTICE MEMORICK'S ADVENTURES	64
YU-GI-OH!	65
CONAN: THE DARK AXE	66
GAMECUBE	
KIRBY AIR RIDE	68
POKEMON CHANNEL	70
GAMEBOY ADVANCE	
FRANKLIN THE TURTLE	72
SOUND OF THUNDER	74
ICE NINE - HOME ON THE RANGE	75
CT 3 SPECIAL FORCES	76
CSEVEGŐ	78
COOL-TÚRA	80



AKTUALIS 72

2004 MÁJUS - AZ EXTRA SOK SCREENSHOT HÓNAPJA

Simán csak egy egyszerű ötlet volt, a rendszerint égető helyhiány miatt nem is tudtuk túl sokszor alkalmazni – igen, a képekkel teli oldalakra gondoltam most. Aztán jött egy levél, kelet, tiz... és azt vettem észre, hogy egyre többen kérték, sőt, követelték, hogy legyenek ilyen „full képes” oldalak. Mert bejött nektek a képgorgia. Mert hiába a kimerítő lesz, hiába a pontszám az értékelőben, azért még mindig szeretitek saját magatok megítélni, hogy egy adott játék vajon hogyan nézhet ki a valóságban – és ez, így nyomtatott újságban keresztül csak a screenshotok alapján lehetséges. Minél több van, minél jobb minőségűek, minél nagyobbak, annál beszédesebbek. Ezen ne múljon, az olvasók akarata nálunk szent – májusi számunkat most teleraktam képekkel. Remélem, így nem csak az olvasás, de a nézelődés is sok izgalmat tartogat majd nektek!

A játékelhözatal terén ez a hónap egyértelműen a Playstation 2 tulajdonok kedvez. Van nekik **Hitman: Contracts** (ez ugyan multi, az X-es tábor is készülhet a gyilkolásra), van egy **Resident Evil Outbreak**, amitől Csipi egészen odáig volt, és van egy általam is preferált FPS, a **World War Zero**. Bulijátéknak ott a frenetikus **SingStar** (vagy porig égeted magad a haverok előtt, vagy kiderül, hogy Elvis benned reinkarnálódott), ha tömegjelenetekben akarsz kaszabolni ott a **Crimson Sea 2**, ha pedig hosszú hetekre le akarod kötni magad egy összetett kommandós anyaggal, ott a **Syphon Filter: The Omega Strain**. Szerintem a PS2-es **Serious Sam** is megér egy misét (a tisztesség kedvéért érdemes beszerezni – egyszer legalább illik végigjátszani, már csak a féld rohanó, marhadalt módjára ordító, öngyilkos bombás emberek miatt is – be fogsz kullantani a röhögéstől!), habár technikailag nem a legjobban sikerült a konverzió...

Xbox-ra nincs túl sok minden... Az az egy nagy cím, a **RalliSport Challenge 2** viszont elviszi a pálmát. Ha csak ezt az egy stufott verszengő a hónapban, már elégedett leszel, hogy Dobozod van ott-hon...

Gamecube? Hát, ezt a két játékot a föld alól ástam elő, azt is csak azért, hogy a borító felső részére ne véletlenül legyen fellevé a GCUBE rövidítés... (

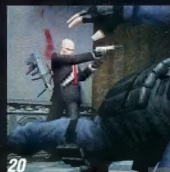
Ebben a hónapban a legnagyobb katarzist szerkesztőségben a cimlap kiválasztása okozta. Residentet akartam, nem kaptam hozzá jó képet. Maradt a két Syphonos változat, meg a SingStáros. A „marcona hős nagy puskával” verzió hamar kiesett – gyönyörű (mint minden 576 Konzol cimlap :), de tizenkettő egy tucat. Én komálom az oldschool stílust, ezért a SingStar retro szinkavalkádja mellett voksoltam. Renáta tőltől talpán nő láttára a fegyvereket akarta, és az egyszemélyes tulajdonostanács is a puskákra szavazott – azt mondta, hogy ilyen még nem volt a magyar „játékos újság” történelmében, vállaljuk be. Beváltuk Brother!

Csinálunk meg egy új húzást, ezt Dzson tanácsára: a Multi Teszték értékelőjét egybevitük. Tényleg jobb. Remélem nektek is fészlik.

Most hatodik a csütiörök van. Vasárnap indulok az E3-ra. Jövő hónapban E3 beszámoló jön, rogyásig! Élő közvetítés a www.576.hu oldalon, és idén is csinálunk egy legalább olyan cool DVD-t, mint tavaly!

Az 576 Konzol pontozási rendszere

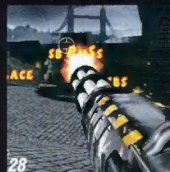
- 1-2.5 pont – Csak saját felelősségre. Mi szólnánk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
- 3-4.5 pont – Ha éppen nem tudsz jobb dolgot kölni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
- 5-5.5 pont – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány késza örök biztos leköt majd.
- 6-7.5 pont – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz!
- 8-9.5 pont – Bátoran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
- 10 pont – Kihagyhatatlan, mindenké számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



20 Hitman: Contracts



24 Alias



28 Serious Sam



32 Malice



34 World War Zero: Transform



38 Samurai Jack



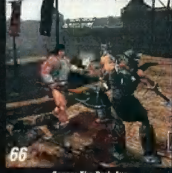
46 Resident Evil: Outbreak



56 Syphon Filter: The Omega Strain



62 RalliSport Challenge 2



66 Conan: The Dark Age



68 Kirby Air Ride



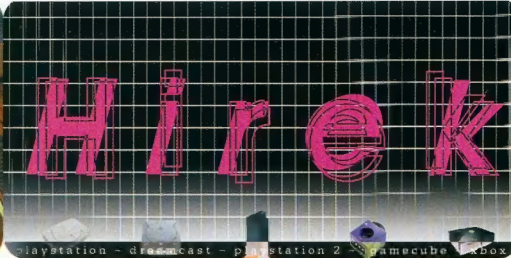
76 GT 3 Special Forces

A képlejtemen megjelenő szövegek és illusztrációk anyagainak bármilyen módon való újra felhasználása azokról a kiadók engedélyével lehetséges.
ISBN 1417-9296

Myndok: Olthad & Jákókatya nyomtat RT
(Fotó: veret: Bernhard Stocker igazgató)
Fotószöveg: Martin
Myndok ábrakészítés: Tiz Benda
Kiadók: Conquest Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád (Városház))
Tervezés: Hírker Rt., 1041
és alternatív tervezés
E-mail: 576konzol@576.hu

Lapfotó: Balogh Zsolt
Lapfotó: 576 Konzol Team
Lapfotó: Hölly Media Kft.
Lapfotó: 1042 Budapest, P.O. 24.
Telefon: 06-1-369-26-88
Előzetes: Conquest 576 Kft.
1029 Bp. P.O. 24.
Website: www.576.hu

Címek: Syphon Filter: The Omega Strain (PS2)



ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING (PLAYSTATION 2)

Az autóversenyzés színpadán eddig elég átlagosan mozgólóda Konami gondolt egy mézzel, és a teljes tűzszériát eszközözték bevelve ugrik hatalmas fejet a stílusba – az **Enthusia Professional Racing**gel rögtön a



cúscára létnék – a cél a Gran Turismo széria instant trónfosztása. **(Jaj, hányszor hallottam már ezt. 'Oszti vicc volt mind-egyik... Martin)**

A Konami a játék bejelentésekor kiadott sajtóközleménye leszögezi, hogyők „nem a motorháztető alatt akarok kungifolni” (finom bakés a mostanság divatos turningsal anyagok-nak), hanem a vezetési, IC-AZI élménytől akarják átültetni digitális formába. Az eddig soha nem látott realizmusát a kifejezetten az Enthusia (miért akarok én mindig autózni azt írt?) számára kifejlesztett Visual Gravity System felelős, mely aprólékosan modellezi a járműre és a vezetőjére a verseny alatt ható fizikai erőket – így valóban megéppaszthatjuk majd azt a nyomást, a G-erőket kegyetlen játéka, ami egy durvább kanyarvételén lescap az autóra.

A „leggyilkosabb a Gran Turismo” vonalon haladva az Enthusia nyersen autógyártó több száz modelljét költi versenybe, és (a Konami állítása szerint) minden eddigi próbakísérlet megszégyenítő forralásigatit gráfikaát vonultat fel (szemban fejezzük meg, hogy az eddig közül képekben az utolsó komponens még nem nagyon mutogja meg magát – szép, szép, de a GT4 képek szebbek). Többféle kamerakompozícióból terelhetjük az autótunk (természetesen lesz belőle nézet is), és az időjárás kondíciók is folyamatosan változhatnak. A tuning irányában kifejtett fanyalgás ellenére a versenyek előtt belepáskálhatunk azok a kocsi lakvilágába – az mondjuk nem lesz kifárasztó, ha a fejlesztők „még azok is tudják majd használni a tuning opcióit, akik a valós életben alaját sem tudnak cserélni a saját autójukban” kijelentése meglehetősen leegyszerűsített fejlesztési opciókat sejtet...

Az Enthusiait kifejezetten a PS2 Dual Shock kontrollereknek sajátosságait figyelembe véve alkották meg (kibaszni a nyomás érzékeny gombokat), de az játékok szerint a népszerű kormánymódozatok (pl. a Turismo-hoz ajánlott Logitech GT Force-oz) is kompatibilis lesznek; sőt, a hírek szerint a 2004 elejére tervezett

megjelenéssel párhuzamosan egy „saját” környék is kapható lesz majd hozzá.

METROID PRIME 2 (GAMECUBE)

Stinger koma a plafonig ugrott örömben, és mai napig nem sikerült onnan levakarmunk. A nagy viháncolás ok a **Metroid Prime 2: Echoes** hivatalos bejelentése. Tudjuk mi korábban is, hogy készült a folytatás, de arra nem számítottunk, hogy *Retro Studios* a *Nintendo* duó még a tavasszal képeket és információkat szolgált belőle – szerencsére mégis ez történt.



A kettes számú *Metroid Prime*-ban Samus kissozsony ismét egy ismeretlen helyre kerül fel, meghozza egy olyan planétát, melynek egyik fele állandóan teljes sötétségbe burkolózik. A sztoriót egyelőre nem sokat tudni, annyit biztos, hogy hősnőnk – előzőek a GBA+ *Metroid Fusion*-ban – folyamatosan új dőlési majd egy titokzatos ellenfél. Az eddig gondosan titokban tartott multiplayer szekción is kiderült néhány dolog: egyszerre maximum négyen esethetnek egymásnak, többféle játékmód közül választhatva. Retrok sajná egyelőre csak a deathmatchról voltak hajlandók beszélni: itt Samus teljes eszköztárával bevetelhetjük, azaz a fejver-ugrade-ak keresgélésén (és ottv alkalmaszán) kívül lehetőségek lesz morph-labdává alakulni (ideális forma a gyors menekülésre a kellemlen szitációkból) és a jó öreg csólyát is bevetelhetjük. Még mindig nem nagyon tudjuk elképzelni a *Metroid*it multiplayerben, de saját szemünkkel látjuk, hogy nem nagyon tudjuk annak idején, és még is milyen jó lett. **(Marhára... Martin)** Pontos megjelenési időpontot és további részleteket az E3-on fogunk elárulni – azaz a következő hírvetálatban már olvashattok róla.

FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE (PLAYSTATION 2)

Az *Atari* nem hagyja kihasználatlanul a kezében lévő *Dungeons & Dragons* licenccet: a tavalyi, elég hatalmas próbálkozás (*Dungeons & Dragons Heroes*) után ezúttal profik kezébe adja *D&D* univerzumát. A profikat *Stormfront Studios*-nak hívják –ők gyártottak tavaly előtt a *LOTR: The Two Towers*-t az *Electronic Arts*-nak. *Stormfront*nek most bűsöt írtak Középföldének és a *D&D* talán legnépszerűbb világába lesznek egy akciódús kirándulást a **Forgotten Realms: Demon Stone**-re. A *Demon Stone* első blikkre a *The*



Two Towers továbbgondolása: valósidejű harcrendszere, többféle kombinációval, és persze többféle választási lehetőséggel. A többféle itt háromféle jelent – izmos harcossal, ügyes lovakkal, vagy nagyokkál valószínűleg vehetjük majd magunkat az Elvészett Birodalom veszélyekkel teli világába. A karakterosztályok természetesen különféle tulajdonságokkal rendelkeznek: a harcos az ütőember, brutális fegyverekkel, és az eget verőse elérhető; a lovaj leadzó képes loptakodni, hátulról támadni (a klasszikus *D&D*-s backstab, ugye); a sokszorosított sebzésnek köszönhetően ilyenkor az opponens általában rögtön beadja a kulcsot, árnyéka réjtázi és ugrolni (egy lehel majd rejtel, a többi karakter számára nem elérhető helyekről levadászni a finom kincseket); a varázsló pedig értelemzsennek a mértet bottal való viaskodás kivül késkény magával (újítás kedvéért: magis missile, fireball, chain lightning, és mindig megbízhatóan használható meteor swarm – összesen tízféle varázslat közül választhatunk) pirít oda az ellene áskálódóknak.

A *Demon Stone* különlegessége, hogy nem egyedül, hanem csapatban nyomulunk majd, és a karakterek között bármikor lehet váltani. Ez érdekes felkutatást ad lehetőséggel: indítanak egy gyors lánccal a varázslótól az ellenfél bukásig, aztán roham a harcossal, a meneküléskor pedig a gyorsvezet lovaj tizedeli az árnyékokat.

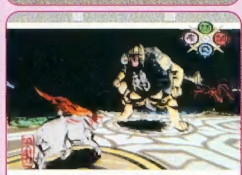
Kalandjaink során tapasztalati pontokat és aranyat gyűjtünk majd: előbbi a szintlépést és az utóbbi kincseket (kombók a harcokban, új trükkök a lovajnak, erősebb magis a varázslónak) megtanulást szolgálják, míg az aranyt jófajta gyémántok és magikus tárgyakat vásárolhatunk. Az *Atari* és a *Stormfront* nagy

hangsúlyt kíván helyezni a történetre is. A játék sztoriját és dialógusait az elismert fantasy író, *R.A. Salvatore* (Sötét Elf ciklus) karcolja, a karakterek hangjait pedig olyan nagygyűk adja majd, mint *Patrick Stewart* (mindenki kedvenc: *Picard* kapitány a *Star Trek: Next Generation*-ból) vagy *Michael Clarke Duncan* (a nagydarab fekete halála iteli a *Green Mile*-ben, de szerepelt például az *Armageddon*-ban vagy legutóbb a *Daredevil*-ben is, mint *Kingpin*).

A *Forgotten Realms: Demon Stone* valamikor idén ősszel jön, kizárólag *Playstation 2*-re.

OKAMI (PLAYSTATION 2)

Okami, azaz farkas. *Okami: a *Capcom* izgalmas, új koncepció kidolgozása és megvalósítása létrehozott *Clover Studio*-jának (az urak állnak például a *Vierftul Joe*-mögött) új játéka. Műfajta besorolással ezúttal nem na-*



gyon próbálkozunk – nem sikerülne. Az *Okami* a gyögytől szől. A játékos Amaterasu, a mítikus nap-istenség földi avatárjának (igen, de a farkas) bőrébe bújva próbálja visszaállítani az elveszett színeket egy gonosz démonok uralkodó világban. A Farkas kezdetben gyenge, és mint minden istenség, az emberek hite teszi majd erősé. Ehhez teljesítenünk kell a vágyaikat, és meg kell mutatunk nekik, hogyan tudjuk ismét színessé tenni a világot. Ha többen hisznek bennünk, a Farkasban erőnk növekedni fog – ha elfordulunk tőlünk, elvesztünk. Az *Okami* roppant sajátos, leginkább a tradicionális japán festőművészettel idéző grafikai stílus használ – a fejlesztők szerint ennek al-



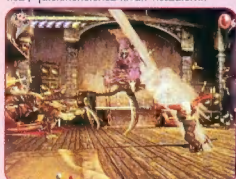
kalmozása nem öncélú, az szeretnék elérni vele, hogy a játékos megismerje magát, és élvezze, hogyan csatlakozhat az, amit lád – a szórakozás kereszttelvonhatva a játék lényege veszne el. Egyelőre ennyi: az *Okami*ről néhány



képet tudunk mutatni, de pontos megjelenési dátummal már nem szolgálhatunk. Az Okami gyönyörű, ígéretes játéknak tűnik – mindenképpen visszatérünk még rá a megjelenés előtt.

DEVIL MAY CRY 3 (PLAYSTATION 2)

A Devil May Cry első része igazi akció klasszikus, a második epizódjá pedig olyan utátrész, mely sem hangulatában, sem stílusában nem volt képes felhúzni az előzményéhez – éppen ezért a legutóbbi alaposat családok benné. Érezhették ezt a Capcomnál, mert a frissen bejelentett harmadik rész – a Devil May Cry 3 – producere, Tsuyoshi Tanaka az eredeti DMC hangulathoz, stílusához / játékművészetéhez kíván visszatérni.



A DMC3 az első epizód története előtt játszódik – Dante ekkor még nincs tisztában a valós származásával. A történet kelles számi főszereplője ismét egy hőlgényem lesz (még nem tudni, hogy ki). Ennyit a történetről, a Capcomnál a további kérdéseket egy csendes mosoly, és egy „majd az E3-on” kijelentés kö-



vette. A játékművészet újdonságairól ennél halás-
tenek jóval többet tudunk mesélni.
Bemutatók például a „Style System”: a játé-
k elején kapunk (pl. Gunslinger, Sword-
master, Trickster, Royal Guard...) a kell választan-
unk – mindegyiknek sajátos előnyei / hátrá-
nyai lesznek, és a választást kasznak meg-
felelő tulajdonság-pontokat oszthatunk majd el a stílura jellemző kategóriák között. Dante
koma e mellett új mozdulatokat (többé-
gyrészt és speciális támadás) is alkalmazhat. Az E3-on játszható formában állítjuk ki a
DMC3-at, de a választásból harci stílus és az új
mozdulatok jó részét még titokban tartják.
A szcenáriók is inkább az első részt idézik



majd: a DMC2 nyitott tereivel ellentétben itt jó-
val lineárisabb, inkább az épületek felé kö-
zpontosított pályákat kapunk – ennek megfele-
lően ismét számos, a továbbjutást akadályozó
puzzle-t találjuk majd szembe magunkat.
Lesznek olyan pályák, melyek egynél több (az
elsőlegként állítólag JOYAL nagyobbi) boss-t
vonultatnak fel.

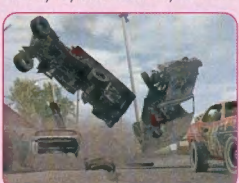
A DMC3 teljesen új grafikus motort fut. Az új
engine a korábbiakkal sokkal részletesebb
megjelenítést tesz lehetővé (pl. maga Dante is
jóval kidolgozottabb lesz), és új effektusok (az
egyik színyvlla homokból áll össze, és ha le-
csapunk, újra homokká esik szét) kint. Akinek
ez nem lenne elég: a motor realisztikus fény /
árnyék hatásokkal, és látványos időjárás-effek-
teket pumpál ki magából. Nélkül a környezeti
interaktivitást is: ezáltal jóval több pusztítha-
ló tereplágyat kapunk. A megcélzott vizuális
stílus pedig (szerezünk) abszolút telitalálat: a
fejlesztők jóval fantáziadúsabb és „rajzfil-
mesztérűbb” (ami itt nem cel-shaded megjeleníté-
st jelent) varázsolnak a játékok mögé.
A végére hagyjuk a (számunkra) legjobbat: a
DMC3 átvett animáció Ryuh Klamura
(Versus, Azumi, MGS: The Twin Snakes animo-
k) direktori felügyelete alatt készülnek. A
jövő hónapban még visszatérünk rá, a mosta-
ni, nem túl jó minőségű screenshotok helyett a
Martin apu által az E3-on szókamányolást (illet-
ve: most még csak szókamányolást) nagylel-
kesen képek társaságában. (Ha kell bak-
szolok érte, de megszerzem Martin)

TEST DRIVE: EVE OF DESTRUCTION (PLAYSTATION 2)

A jó öreg (és az utóbbi években erősen meg-
kopott) fényű Test Drive szériában általán-
osan a korábban a NASCAR: Dirt to Daytona
ható alá hozó Monster Games, akik a soro-



zatnak új ízt adva próbálnak maradtól al-
kalmi. A vállalkozásához sikerül megnyerni a
sorozat jogait birtokló Atari bejegyzését, így
most már semmi nem állhat a Test Drive
Eve of Destruction megjelenésének útjában.
Az új TD radikálisan szálk az elsők által
meghatározott hagyományokat: arcade au-
tóverseny helyett Destruction Drive-szerű autós



rombolást kapunk. A Monster Games-nél nem
kispályázunk a fiúk, kapcsából huszonefél-
jétkémmel hozhatunk a nyunkunk. Ezek közül
a figure-eight race kódnevű móduszt kúnk a le-
gérdekesebbnek: egy nyolcas alakú pályán
zajló versenyről van szó – a pálya közepén
ugratóval. A többi ki lehet találni: az ugra-
soknál szed nagy karambolokat lehet majd
összehozni. A játéka rá is játszik az ütközések-
re: ha sikerül valami különösen látványosat
produkálnunk, az idő lelassul, és Matrix bu-
let-time effektusához hasonlóan a két autó kö-
rül forogva a legpróbb részletek bemutatja
a rombolást. Ennek érdekében Monsterek
rendkívül részletes törsemódelit (az ablakok
szétmennek, a külső panelek összerúcsoló-
dnak azután lesnek, a kocsi gyűrődik, nagyobb
ütközéseknél kigyullad – szóval minden olyas-
mi, amit a saját járgányunkon maximum ré-
málunkban szeretnénk látni) implementáltak
a játékba – sőt, állítógat maga a pálya is
nagyimékben rombolható lesz.

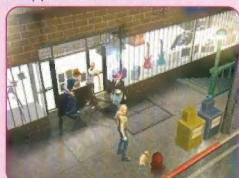
A pusztítósa kihívésezt játékművészet ösz-
hangban a versenyekkel nem egyszerűen meg-
nyernünk kell, hanem látványosan kell meg-
nyernünk a hímvegyen ártól fog jüenni, hogy
hány autót (és milyen formában) törtük rít-
tyúra a viadal alatt. Ehhez igazodik egyé-
ként a mestereség intelligencia viselkedése is:
a fejlesztők „vengeance AI”-nak hívják a
szisztemát – ha valakit sokszor kentünk oda a
betanítatnak, emlékezik a kánk, és a követe-
ző versenyen kifejezetten arra utazik majd,
hogy visszaadja a kálcsint.

A ranglépő játékmód (megjelenítünk meg pá-
ról: Suicide Race, Gauntlet, de természetesen
lesz fullos karrier-módus is) önéletrajzi kar-
rier-történet alapú (szinte) mindegyiket
kipróbálhatjuk multiplayerben – az Eve of
Destruction még játékos párhuzamos szórako-
zást támogatja (az online játék lehetősége
még nem tisztázott). Az igények szintén idén
szepetemberben már neki is állhatunk a gürdű-
lő vasak szétzúzásának – ösztönit reméljük,
hogy az új rész inkább nyörvi, mint rombolja
a Test Drive széria egykori a fellegében

szórnyáló, de mára valahova a béka popsija
aló zuhant reputációját.

THE URBZ (PS2/XBOX/GC/GBA)

Az Electronic Arts és a Maxis nem hagyja pi-
heni a Simokat: a PC-re szánt második epiz-
ód mellett konzolokra is kómozdnak (ismét).
Az új játék neve The Urbz – az amerikai



szlengben járatosak bizonyára már ebből rá-
jöttek, hogy nagyvárósi környezetben játszódó
Sims-variánsról van szó. Az Urbz érdekese-
ge, hogy a korábbi inkarnációkkal ellentét-
ben most nap 24 órájában hagyilemmel kísér-
heljük embertünk tevékenységét, azaz a munká-
helyére is elküldhetjük, és közvetlenül befo-
lyásolhatjuk, hogy miképp dolgozzon. Az egész
játék az úgynevezett reputáció-szisztemá-
mára (röviden: repre) épül. Minél ügyesebben
dolgozzunk, minél több emberrel tartunk fent jó
kapcsolatot, annál nagyobb lesz a repünk, és
annál több boltot / szórakozóhelyt látogat-
hatunk meg (sőt: a jobb lakások megvásárlá-
sához a súlyos pénzügyesregek összegyűjté-
sén kívül komoly mennyiségű reputációra is szük-
ségünk lesz). A játéka egy tizenkét körültre
osztott nagyváróban játszódik (lesz bevásá-
rálóközpont, szórakozó negyed és moszkos me-
tró is – itt akár jól is rabolhatjuk a gyantafon
urunket). Minden eddiginél részletesebb kar-
aktergenerálási lehetőségek állnak rendelkezé-
sre: embertünk fizikai jellemzőit teljesen
mi állítjuk be (még az ollánk nagyságát is
megváltoztathatjuk), a későbbiekben pedig or-
bitális nagyságú kinálódást válszathatunk neki
ruhákat, új hajviselet, piercingeket, avagy tet-
tőket – ezeket azonban már fizetniük kell, azaz
ha új frizurát szeretnénk, meg kell látogat-
nunk a fodrászszót, és ott jó pénzért el-
készítik a kívánt hajvazót.

Az Urbz a Sims: Austin Out grafikus motó-
ra épül, viszont a megváltozott helyszíneknek
megfelelően számos újítást tartalmaz. Teljesen
új részecské-effektus kerültek a játékba, rész-
letelesebb (multi)textúrákat kapunk, az időjárás-
effektusok látványosabbak lesznek (pl. eső után
nedvesen csillog az aszfalt), plusz egy, a váro-
si témához illeszkedő megvilágítási rendsz-
er is beépítésre került – igen látványos naon-
fényeket lehet majd szemrevélni. Az Urbz
igyekszik kihozni az összes célplatform
előnyeit: a PS2 játékok EyeToy támogatásának
örülhetek (azaz a saját arcukat digizizhetik rá
az Urbz testére), az Xbox-szektorban HDTV



kémagatást kap, a Gamecube hiveli pedig plusz tartalomra tehetik rá a mancsukat. Megjelenés 2004 végén, mindenre, amire csak lehet.

SEGA SUPERSTARS (PLAYSTATION 2)

„Jó, van hozzá ez a Play, meg az a Groove, de fogják-e valaha támogatni ezt az izét a külsős fejlesztők?” – hangzik el gyakran az EyeToy-jal kapcsolatban az Erdéklődő. De Pesszimista Játékos szájából – joggal. A Sony kisiny kamerája már a megjelenésével is elég nagy port kavart – ha más fejlesztőcégek is felsorakoznak mögé, tartós sikerre számíthat (még akkor is, ha Japánban – ahol két hónapja lesztek forgalmazni – úgy megbukott, mint annak a rendje és módja). Jelentem, jönnék azok a külsős fejlesztők – most például a Sega. A **Sega Superstars (for EyeToy)** – mondja a játék címe a játékoszatlanoknak) a



cég legnépszerűbb hőseit (pl. Sonic, Virtua Fighter-karakterek) küli a képernyőre. A Sega Superstars hasonló lelkű, mint az EyeToy mille csomagolt Play, megtele mini-játék tartalmazza meg – zombikat két püföléssel a House of the Dead szériából, gyűrűket gyűjtötenk Sonic-kal, vagy éppen alaposan elpöhlölni a Virtua Fighter Akira-ját. Várható megjelenés 2004 végén (az E3-on már játszott is le vele). Eredetilek nem eredeti, de attól még lehet jó – a Virtua Fighters komponens például egész izgalmasnak néz ki.

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS (PLAYSTATION 2)

Ez jó gyorsan ment: alig jelent meg a Snowblind Studios által hegesztett Champions of Norrath, az urak máris bejelentették a folytatást. A **Champions: Return to Arms** 2005 első negyedében érkezik – ismétlenül kizárólag PlayStation 2-re. A címből kiderül, „Evequest” hiánya ne téveszsen meg senkit, a második részt továbbra is a Sony által bonyolított masszív multiplayer online RPG világában játszódik. Eppen ezért a Return to Arms sztorija a Champions of Norrath történetének direkt folytatása – ismét szándékosan: az galimas fordulatokat kapunk, melyek során a játékosok két majd eldöntenie, hogy merre fordítja a sorsát. A folytatásoknál új bevált mennyiségi fejlődést is megkapasztatjuk: több ezer új varázslatgyárt gyűjthetünk be,



rengeteg új szörny, és részletesen kidolgozott helyszínek várják, hogy lekoszaboljuk és felfedezzük őket (az alternatív életstílus követők persze nyugodtan megröbölhették lekoszabolni a helyszíneket, és felfedezni a szörnyeket – majd írjátok meg, hogy sikerült-e... :))

Igazi újdonságnak ott van az innovatív mód szisztema, melynek segítségével állítást az új játékmódotk nyithatunk majd meg. Jó hír az első részt poroszosan végigjátékoltunk: az ott feltevének úgy karakterük nem vész el, lehetőség lesz annak importálására a kettes számú offline-módban. A többjátékos híregek rajongói inkább [maximum négy játékos] és online [itt is max. négy játékos] multiplayer összekapcsolásokban mérhetik majd össze az erejüket, és a hírek szerint új multiplayer játékmódotk is kapunk – ami már csak azért is érdekes, mert szerénytelen véleményünk szerint a Norrath is egyszerre többen játszva volt az igazi.

BROTHERS IN ARMS (XBOX)

A konzolokon eddig elég visszafogottan tevékenykedő Gearbox (a Half-Life PS2-es, és soha meg nem jelent DC-s verziója kizárólag a Nintendo) most végre egy igazi Xbox-os sajtózsámszögű lövöldével, a **Brothers in Arms**-szal áruvédelmi meg az FPS-ek rajon-



gót. A manapság dülő divatnak megfelelően két is második világháborús FPS-1 gyártókat – direkt konvergencia támasztva az EA Medal of Honor sorozatának. Az HBO Elit Alakulat szériájához (bevallatlan ez illik meg a legjobban a fejlesztőktől) hasonlóan a játékban is az amerikai légi deszantok harcai következnek figyelemmel, az S04-csokkal szemben azonban itt S02-es ezred 3. szolozásának közelmei keresztül kapunk betekintést a háború borzalmaiba. Küldetésünk a D-Nap északká-

jón indul, hogy aztán 21 missziót át harcol-hassunk Franciaország felszabadításáért. A játékban egy Baker nevezett hadnagyot irányítva kell rendet vágnunk a németek között – harcolva azonban nem leszünk egyedül. 12 szakaszbeli társunk hathatós segítségével



számíthatunk az ütközetek során, ám közülük csak hat katonát irányíthatunk közvetlenül. Embereink két csoportba osztva tevékenykedhetnek: amíg az egyik csapat fedezéssel biztosít, addig a másikat egy adott pont ostromára indulhatunk. A stratégiai érzéklünk amúgy is nagy szükségünk lesz: a Brothers in Arms nem az ész nélküli lövöldözésről szól, az adott szituációból fakadó előnyöket és a környezet / terep adottságait maximálisan kihasználva tudunk csak életben maradni. A taktikus döntések meghozatalát segíti majd a harcok átmeneti megszakításának lehetősége, ilyenkor egy-egy ütközet elöl alaposan felmérhetjük a terepviszonyok kínáló előnyöket és hátrányait. A masszív harci eszközök kedvelőinek legnagyobb öröme tényleg is lesznek a játékban, azonban embereinkhez hasonlóan csak utólagos adhatunk a páncélosait járműveknek, vezetni nem tudjuk majd őket.

A grafika a realis megjelenésre fókuszál: a Gearbox csapatja korabeli felvételek és egy nagy rakás, a valós helyszínekről készített fotó alapján alkotta meg a játék vizuális világát. A kötelező multiplayer komponens sem majd ki: Xbox-on egyszerre maximum nyolcan lövöldözhetünk majd egymással (vagy kooperatív módban az ellenfelek) akár az Xbox-ile igénybevétele is. A megjelenésre valaminek év végén lehet számítani.

SPIDER-MAN 2 (PS2/XBOX/GC)

Az Activision két éve igen szép köröket futott a Spider-Man: The Movie-val – a játék köz-



epes volt ugyan, de ügyesen lovagolta meg a mozifilm elkészítési sikerét. A július elején az amerikai mozikba kerülő folytatáshoz természetesen új játék doboz is: az előzőt ismét az Activision, akik ezúttal elhagyták a „The Movie” alcímet, és simán **Spider-Man 2** néven forgalmazza az új pókemberes játékot. Az első részt jellemző küldetés-struktúra megmarad ugyan, de a játék sokkal nyitottabb lesz: a GTA-hoz hasonlóan (viszonylag)



szabodon mászkálhatunk a városban. (Úgy tűnik, manapság mindenki szükségét érzi annak, hogy legalább egy kicsit lopjon a GTA-szériából.) A szabad mászkálás egyrésben kedvünk szerint megfoghatjuk a városban kávézókat, autót, és a halálunk segítségével a helikoptereket is. Újdonság a napszakok változása is: egyes helyszínek kizárólag éjszaka lesznek elérhetők. Póknak harci arzenálja jelentősen kibővült, az új speciális támadások kívül „falon futás” képességet, és szuperugrásokat lehet igénybe venni – az új képességek egy részét egyáltalán külföldi nem-játékosok sikeres teljesítésével nyerhetjük majd meg.

Megjelenés (amerikai időpont!) július kilencedikén, Xbox-ra, PlayStation 2-re és Gamecube-ra párhuzamosan.

FINAL FANTASY I + II ADVANCE (GBA)

„Nem állunk tárgyalásban a Square-val, és nem is tervezük a tárgyalások megkezdését” – nyilatkozta a Nintendo (akkori) prezidente,



Hiroshi Yamauchi a GBA premierje az új-ságáigra – a hírkész kollégák természetesen arra voltak kíváncsiak, hogy mikor várható a klasszikus NES / SNES epizódok gembójak magában (a logikus következtetés: a Square és a Nintendo alaposan meggátolták egymást, és előbb így hozvani a pokolban, mint sem hogy Final Fantasy 1-ásunk GBA-n. Az idők változnak, a nagy N-1 évtizedek vezető öregrig nyugdíjba vonult, az új elnököt, Wata-san pedig a jelek szerint jobban érdekli a ropogós yenkötelők, mint a régi sárterettség (a pokol egén feltűnik az első hópókák): hamarosan a Final Fantasy első két epizódjával fogunk játszani Gameboy Advance-on. A két részt egy kártyán érkezik: a **Final Fantasy I + II Advance** idén júliusban tá-madja be a japán boltokat. A kötelező vizuá-

ÉLŐHALOTTAK ÉJSZAKÁJA

A DREAMCAST JELENE ÉS JÖVŐJE

„A Dreamcast megdöglött, búzák, halott!” – kiabálják a kőkők.

Talan így van, talán az. De ha valamelyik meg merné piszkálni egy bottal nevezett hullát, esetleg még ki derülne, hogy valójában él és virul – csak éppen szápen csendben igazi hardcore masinóvá változott. Ezért azán marad a csúfolódás – biztos lávalól.

A Kazonban utoljára az Ikuraga kapcsán vált róla szó: azóta hivatalosan egészen pontosan 32 teljes új játék jelent meg ró, ebből hatnak speciális, gyűjtői kiadása is volt. A nagy keresleire való tekintettel ő címet adtak ki újra a DreKore sorozatban (Dreamcast „Platinum”) – igaz, mindez Japánban történt, és való igaz, hogy a 32 játék java egyszerűen haitai vagy románikus digitális novella: olyan szöveges kalandjáték, aminek elengedhetetlen a japán nyelv beható ismerete.

A fennmaradó hányad azonban már-már egy infarktus szélre sodorta a kemény magot – a legjobb, leg-

mint PS2-re. Itt debütált a hamarosan Xbox-ra is ellátogatás **Psyvariar 2: The Will to Fabricate** – és erre a gépre is megjelent az idei év eddig legprecízebben kidolgozott, legjobb rendszerrel rendelkező, legnagyobb lövöldöje, a **Shikigami no Shiro II**.

Border Down pedig csak és kizárólag itt van.

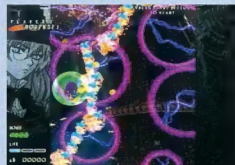
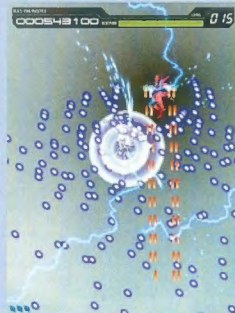
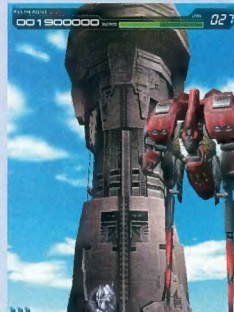


Az egykori Treasure és Taito (G-Darius) alkalmazottakból összeállt G-Rev játéka első pillantásra egy egyszerű, horizontálisan görgő shoof em up, alaposabb röntgen azonban kiderítheti, hogy nem is olyan bonyolult a szentem. A Border Down lelke a border rendszer – három pilóta vállalkozik a földi erők marsi kolóniáját veszélyeztető idegen kómadós visszaverésére, mindhárom egyetlen hajó irányítva a RAIN (Remote Artificial Intelligence Network) virtuális távirányítási rendszer segítségével. Ez a három pilóta jelképezi a játékos három életét, és egyben a címadó, három színnel jelzett borderet. Színek: kék, zöld, sárga és piros. Ha életet veszünk, bekövetkezik a „border down” – a zöld pilóta helyét átveszi a sárga, majd újabb bándás esetén a piros. Ha ő is halott, a játék véget ér.

A felülés természetesen nem ilyen profán. Minden pálya elején meghatározhatjuk, melyik borderrel indulunk, és a pálya nehézsége ennek függvényében kalibrálódik. Sőt, maga a pálya is mindhárom border más pályán, más ellenfelek, és más támadási mórtíttal ellen veszi fel a kuszálást, és csak bizonyos pontokon, jobbra a felülsegeknél találkoznak az ismét össze. Nem mindig azonban, önkéntesen degradáljuk magunk, vagy önkéntlenül. Ha zöld borderrel rajtolunk, elhalálozás esetén így a „sárga border down”, és a játék megújul – könnyebb lesz. Ha sárga borderrel indítjuk a színt, az ellenfelek alapból keményebbek és durvábbak. A dolog lényege: ha rosszul játszol, a Border Down könyörületes – ha pimasz módon jónak képzeled magod, a Border Down gyorsan a helyedre rak. Ha a pálya végére alacsony borderrel érkezünk, a játék kötelezően elvárja a jó pontszámot ahhoz, hogy a következő pályát magasabb borderrel indíthassuk. Mivel ezt a jó pontszámot a BD első körben a felülsegek elleni harcból kalkulálja, a felülseztök ezen a koncepciórendszen is csavartok egyet. A legkedvezőbb felülás, ha a gonoszot a kiszabott időlimit határon pusztítjuk el. Ha túllépjük a limitet, a kiutalt bonusz kevesebb lesz. Ha főlátságon gyorsan, jóval korábban járjuk ki – akkor is. A lényeg tehát az, hogy az ellenfelet győztörjük, ám tartuk életben egészen az időkorlát széléig. Gyengitjük, és csak akkor járjuk ki, amikor a legnagyobb jutalmat tudjuk beszélni.

A Border Downnak csupán öt pályája van, de mind az öt pokolon jól játszható. A felsorolt shooterek közül ez a legkeményebb, a legdurvább, és a leginkább rétegezték – kihívást tekintve legjobban az Ikuraga-hoz hasonlít, hiszen a fanatikus rajongókban kívül nem sok embert tud megcsalítani. Ez a gondolkodó ember lövöldöje, nem a proletáré. A játékok a hardcore harcra állt ki magának – a fejlesztők az európai Dreamcast Paltion honlapon összegyűjtött aláírások hatására döntöttek úgy, hogy alkészítik a házi titratort. Pillanthatnánk úgy tünik, a Border Down örökre Dreamcast-kedvű maradt: a G-Rev embere ugyan a távoli jövőben elképzelhetőnek tartanak egy NGC vagy Xbox titratort, a PS2 port lehetőségét azonban kerek perec kizárták. Jogos – minek ez oda?

Ássunk mélyebbre a hivatalos megjelenések között. A **Puyo Puyo Fever** kedvéért a SEGA ismét áruházkba küldte magát a gépet – a DC változatot Japánban a masinával összecsatolva is meg lehetett vá-



sárolni. Bár maga a játék nem jobb, mint a korábbi Puyo Puyo-n (Puyo Puyo 4), a kiadás igazi érdekessége, hogy megkérjük a DC BIOS képernyőjét – olyan lehetőség ez, amit az amatőr scene korábban nem is sejtett. Ha pedig már itt tartunk – a barkackifélesztések területén sem áll a víz. Az élen a Sanile nem csap

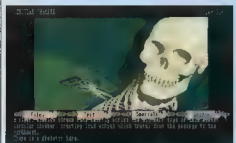


keményebb 2D játékok sarokba szorított fel a masinán, tökéletes játéktérmi minőségben. Az SNK Playmore a rajongók kedvéért egy évvel korábban adta ki erre a platformra a **King of Fighters 2002**-es évjátékát,



régi iskolás, bunyós anyagának átirata vágat, ■ **Beats of Rage**. Ez valami elképesztően jól sikerült. Ha valaha ábrándoztunk egy új Streets of Rage-ról, akkor most itt van fizikai valójában is – benne az SNK King of Fighters karaktereivel! A játékok olyan precíz megáldással rakódtak össze, hogy akár teljes áru kiadásnak is elment.

Tovább? Azok az előrelátó DC tulajdonosok, akik annak idején beszereztek egy billentyűzet és egér kombinációt, most számos hősiars szövöges és grafikus kalandjátékot mulathatják el ■ időt. Nílas Karlsson **Magnetic** nevű Magnetic Scrolls értelmezőjét Eytan Kaziberdov írta át ■ SEGA gépre ■



szóvalverrel bátran futathatjuk a legendás cég („a Magnetic Scrolls Európa válasza az Infocom”) interaktív fikción. A teljes lista: The Pawn, The Guild of Thieves, Jinxter, Corruption, Fish!, Myth és Wonderland. Akiknek ez nem lenne elegendő, elkészült ■ **SCUMMVM** DC változata is, melyel a grafikus kalandjátékok (nem csak) LucasArts része futatható sikerrel: Maniac Mansion, Zak McKracken, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Loom, Monkey Island, Sam & Max, Day of the Tentacle... felesleges is sorolni. A „nem LucasArts” játékok közül ■ Broken Sword és Simon the Sorcerer trilógia első két részét, valamint a Flight of the Amazon Queen c. csodát eregethetjük vele ■ TV képernyőjén. A Revolution Beneath a Steel Sky című ka-

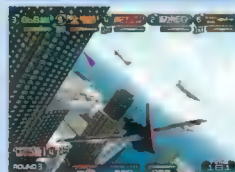


landjátékoknak DC változata ráadásul azonnal lemezzre érhető változatban is elérhető, jogtisztán és egyenes derékú.

Ha nincs billentyűzet, még nincs baj. Rá lehet pattanni az IMR Technologies **NeoCD/SDL DC** nevű programjára, ami nevéhez híven nem több, és nem kevesebb, mint egy Neo Geo DC emulátor. Metal Slug és Fatal Fury-k minden mennyiségben, magas kép és hanghűséggel. Apróbb kompatibilitási problémák még adódhatnak egy-egy játék esetében, azonban ez (a cikk írásának pillanatában) már ebben a formában is 75 kilobáttalannul hűvő új címet jelent a régi vásra.

Hogy mit hoz ■ jövő? Roppant nagy valószínűséggel hozza ■ Milestone **Chaos Field** című shoot’em up-ját (bővebben két számmal ezélel, az AOU 2004 kiállítás kapcsán írtuk róla), és egészen biztosan hozza a SEGA **Propeller Arena: Aviation Battle Championship** c. játékát. Igen, ■ Half-Life után egy másik olyan játék is megtalálható magának ■ közönséget, ami elkészült, aranylemezzre került, ám végül soha ■ jelent meg. A legendás AM2 „repülőss Quake-j” eredetileg 2001. szeptemberében kellett volna, hogy a boltokba kerüljön – ám tizenegyedikét jött Oszama, a kész játékot pedig erre hivatkozva törölték ■ megjelenési listáról. Repülőgépek voltak benne... borzalom.

Valójában a Propeller Arenára ■ gyönyörűen szem vetődhetett (rendben: ■ nyolc aréna egyike egy felhőkarcolókkal telezsúfolt metropolisz feletti pálya – de lerombolni ■ lehetett semmit, maximum magunkkal szórhattunk ki, ha nekirepültünk egy égiezmeszónak). A játékosok második világháborús, légszavars



gépek után modellezett számos szivarokkal mehetett volna egymásnak – olyanokkal, mint a P-51 Mustang, a P-38 Lightning, a Spitfire, vagy éppen a Messerschmitt Bf109. Mivel a PA egy fantáziavilágban játszódott, a pályák nem valódi pályák (Red Valley, Ice World, Old Castle, Volcano), a gépek pedig ■ valódi gépek (Eagle Sam, Shameless Cats, Pizza Pat, Pango Jets, stb.). A megközelítés természetesen a fejlesztés mely arcade gyökeréből sarjadt: a gépek és a választható pilóták más és más menet- és manőverezési tulajdonságokkal rendelkeztek, a légterben színes-szagos powerup ikonok világított, az egészből ülvöltő a játékmű hangulat – szimulációnak itt nyomát sem lélhük. Számítálmagányos és multiplayer játékmód várta a legvélő leendő ószait, online lehetőségekről is szó esett, beszélgetéskész (chat) kísérelve. A PA tehát nem volt más, mint egy remek Quake deathmatch – a levegőben.

A nagy halálórák kora volt ■ (a játékoknak ■ a Metropolis Street Racet sem kapják meg, mert ■ Biztonsági okokból megegyezett a Microsoft Project Gotham Cityvel, ám ■ játék nem kint el nyomtalanul). Az aranylemezzel felkukkant az ébony, majd egy gyűjtős készenb lendok. A gyűjtős ■ DC scne szakiájával az eredeti GD-1 másolatává lette, majd egy szék barák, támogatási körrel oszlotta meg ■ szerzeményt (főként azért, hogy megőrizzék a lemezzért kifizetett 1500 dollár). Történet mindez idén április 30.-án. Az, hogy mikor dönt valaki úgy, hogy a játékok a széles közönség rendelkezésére bocsátja, csak idő kérdése... szerintem azonban már lehet készülni.

A Senile közben csendben nekilátott egy új, és alkalommal egy fantasy világban játszódó hack’n’slash játéknak fejlesztésének. Az **Age of the Beast** egyenanyagon cssemegének ígérkezik, mint a Beats of Rage... és egészen biztosan készült majd belőle DC port is.

„Vegyétek már észre, ■ Dreamcast halott!” – szól most még hangosabban, erőszakosabban ■ kántálás. Talán ■. Ha halott lenne, a pop azt mondt volna a sírja felett: „Gyönyörű, kártalmas életet élt”. A konzoloknak azonban nem szokásuk meghalni. Elhalhatok, halhatatlanok – és ezeket az angyal-zombikat a szeretet tartja életben.

Hajtsunk hát szízen fejre, srácok.

Hasznonkémek:
<http://homebrew.dcamulation.com/magnetic.shtml> – Magnetic DC
<http://www.it-legends.org/~msemul/memorial.htm> – Magnetic Scrolls Memorial
<http://www.scummvm.org/> – SCUMM VM
http://www.demulation.net/forums/image_boss.shtml – Beneath a Steel Sky DC image
<http://mrtechnology.ngemu.com/emulators.htm> – NeoCD/SDL DC
<http://www.segaforsums.com/senileteam/beatsofrage> – Beats of Rage

Reiker



PS MOVE TERMÉK – DIGITAL CONTROLLER

PS MOVE TERMÉK – DUAL FORCE 2 PRO



PS ONE/PS2 TERMÉK – MICROCON



PS ONE/PS2 TERMÉK – LUMICON

MADECATZ TERMÉKISMERTETŐ 3 FÜZETKÖZÖM ÉS IRÁNYTÁJ

Mint az már a múlt hónapban írtam, rengeteg MadCatz cucc érkezett szerszásgyűjtembe, amiből ugye a múltkor meg is kaptam a kábeleket, kiegészítőket, amiről két oldal szösszenetet papírra vettem. Tornyakban álltak körülöttem a dobozok, különböző kiegészítők, de átlagom magam a rengetegben, lapzártára el is készültem a cikkel, majd lecsomagoltam az egész batyut, és hódortelileg. Először jött Martin, majd a szokásos nyugtalanom, ami olyannyira odát állt nekem egy újabb hatalmas csomaggal, azután mintha valami természet csapás érte volna, éreztem ahogy bebőrösöm a csomagot. De így, hogy teljesen átlátszó voltam, szinte levegőt sem kaptam. Miközben próbáltam kivergetni az ismeretlen képződmények nyomára alul, fel fölül hallgaltam Meslerem szavait, aki a következőket mondta, mielőtt én kilelésemért küzdöttem: „Jessék Fiam, ti vanok a kontrollerek is, ezekről is írj két oldalt, mint a múltkor.” Ezek után el is kúnt az előző csomaggal együtt, mintha szürke számor a ködben. Én pedig újra itt vagyok veletek, hogy friss információkkal gazdagítsak mindenkit. Műanyag csomagolás szétszedése, kontrollerek kézbevétele... Részletek, minden fontos tényezőre kitérő kritikákat pedig lentebb olvashatók...

PS ONE/PS2 TERMÉK – DIGITAL CONTROLLER

Ez a legelső irányító egyben a legkomplexebb is, valamint egy az egyben olyan, mint amit elképzelünk, ha az találjuk „irányítónak”. Nagy színben találkoztam vele, meglehetősen a következő variációkban: fekete, lilá, kék, piros (mindgyék átlátszó). A kezünkben ugyan jól elfér, de több problémám is van vele. Az első, hogy bár PS2 kompatibilis is fel van tüntetve a dobozában, azért ez nem teljesen fedi a valóságot. Már csak azért sem, mert analóg karok nincsenek rajta. Bal oldalon a hagyományos iránynyilak, jobban az X, Nygylzet, Kör, Háromszög négyes, „letétje” az L, R gombok, valamint középen a Start, Select... valamint még pár bonusz-lehetőség (Slow, Turbo, Reset), aminek túl nagy értelmét már az SNES időkben sem láttam. Mert mi értelme például a kushatónak, ha a kép olyan szaggatottan jön, mintha valami óra PC-ját játszanék egy jó játékos? Semmi. Csak elrontja az egész hangulatát. De visszatérve... Karok nincsenek. Ezeket azonban a mostani programok kilencven százaléka megköveteli. Kíváncsi lennék, hogy a készítőik hogyan irányítáznak egy FPS-t vagy valami komolyabb platform stílust az általuk PS2 kompatibilisnek mondott irányítójával? Főleg, hogy el sem indul a játék, mert kiürödik a képernyőre: „Kérem csatlakoztatson a Dual Shock 2 controller”. No... tehát ez az egyik problémám. A másik az, hogy nincs semmi súlya (hiányzik belőle az anyag), nem rezeg (ez már az egyes PS gípek is tök olyan), valamint a gombok (főleg az L, R megélekedések) nem kúnnak túl strapabíróknak. Azt hiszem a keztöbbség kedvéért, hogy mindannyan hozzatok nálatra, hardcore gamek részére nem tartom jó választást az a termék. Maximum akkor tudom ajánlani, ha valami nagyon egyszerű dolog kell, ami első – második – vizsgálatig megvárja a játékot. Ez pedig a játékotól adódik valakinek, akire nem akarunk túl sokat költeni. A zsinór hossza 1,8 méter, ami viszonylagosan korlátozott körkörösélel.

Digital Controller
Kiadó: MadCatz
Beszerzési ár: 576 Shop
Jelenlegi ár: 1999 Forint (576 Shop)
Véleményezés: A csomagolás: Alulmarad minden oldal követelményével szemben, egyedül pozitívum az ára.

PS ONE/PS2 TERMÉK – DUAL FORCE 2 PRO

Ez a darab viszont jóval korrektebből van összerakva, mint az előző. A Karok fűzős, mint az eredeti Dual Shock 2, viszont legelőször megélekedni rajta minden gomb. Amióta örömmel károltam: még a zsinór is hosszabb, mint Sony gyártotta testvére. A vezetékek ugyanis 2,4 méter, így nem kellett beleütnöm a kezbe, amikor játszom vele. Impozáns nekem: színi a kábel, maga a szerszám pedig kicsit hagyományossabb, átlátszó csak színnel rendelkezik. A hát-

lapja a megélekedett felé. Ami még nagyon tetszett az volt, hogy a hát kar fűzős (amivel megélekedni kicsit kevés gombmozgást kapott, ezzel megoldva azt a problémát, hogy a sok játék után megizzad a kezem... így nem fog csúszkálni a markolatom a kontrollér. A megélekedett gombok mellett középen még van egy kis ráadás is: középen, ezzel váltatható a digitális, meg az analóg irányítás között, hasonlóan az első Dual Shock rendszeréhez. A Serious Sam tesztelésében közben próbáltam a Pro-t (meg kicsit a GT3-at is beakartam), így kőbe reális képet kaphattam a működéséről. A rezgés megfelelő, ahogy az általános szolgáltatásai is. Egyedül talán az analóg karokkal volt kicsit furcsa érzésem, mintha nem mindig reagáltak volna olyan érzékenyen, mint ahogy kellene. Gondoltak itt arra, ahogy az S5-ben szolgáltattam, és próbáltam gyorsan nézelődni jobbra-balra az ellenfelek után kulatva. Ezen kívül semmilyen nagyobb negatívumot nem tapasztaltam, az irányított kategóriában mindannyian jó helyezésűt ér el, főleg, hogy az eredetiek is felébe kerül. Létezik még piros, valamint fekete színben.

Dual Force 2 Pro
Kiadó: MadCatz
Beszerzési ár: 576 Shop
Jelenlegi ár: 3999 Forint (576 Shop)
Véleményezés: A csomagolás: Hosszú zsinór, gombmozgás, szimpotikus külső... negatívum nem nagyon van, talán csak az analóg kar érzékenysége a kritikus pont.

PS ONE/PS2 TERMÉK – MICROCON

Ami a Pro irányítótól elmondható, az MicroCon-nal egyaránt igaz: a MicroCon is. Gombmozgás a karoknál, hosszú vezetékek, digitális/analóg váltó, rezgő funkció... Egyetlen különbség, hogy jelen esetben minden az irányító karokhoz tartozó beállításra, így a gyerekek, kisebb kezű felnőttek nem lesznek gondban az irányítással (bár szerintem az eredeti nagyság is simán beállapozható az ember mancsába... talán még kicsi is volt nekem), mert egy abszolút kis aprósággal lesz dolguk, ha megveszik ezt a terméket. Praktikus, szimpotikus darab. Mi kell ennél több? Ez is fekete, piros, kék színben kapható.

MicroCon
Kiadó: MadCatz
Beszerzési ár: 576 Shop
Jelenlegi ár: 4999 Forint (576 Shop)
Véleményezés: A csomagolás: Hosszú zsinór, gombmozgás, szimpotikus külső... negatívum nem nagyon van, talán csak az analóg kar érzékenysége a kritikus pont.

PS ONE/PS2 TERMÉK – LUMICON

A LumiCon szintén a Dual Force 2 Pro technikáján alapul. Szolgáltatásában semmiben nem különbözik attól, vagy miniatűrített társától. Akkor minek van? Aki megtekint egy boltban a csomagolást, az találja rajta egy kis gombot, ami fölé az van írva: „Try Me!”. Először igen furcsán szemléltem és a szegénytelen félreértés. Hiszen miért nyomogassék én bármilyen felszólítással? Nem mondom, hogy nem szoktam nyomogatni, de azt ottlan teszem, romantikus kérésben, nem pedig a boltban... pláne nem úgy, hogy szinte már kéztörtenem rá. Na mindannyi... felismerve az erőszakos követelés okozta ellenérzésemet megnyomtam a gombot. Csodát várva áldogáltam egyik lábammal a másikra, vártam a következményeket. Egy pillanatra pedig elvokított a fény... nem isteni csoda, hanem a csomagolás alatt megbújó kontrollér neons fényével. Majd kiadul. Megnyomtam megint, megint kiadul a pilács, majd megint elszórtál. Jó, jó, gondoltam magamban... de ki az a marha, aki játékokat néz meg a csatlakozón található gombot? Mikor itthon kibontottam a dobozt, végre megvilágosultam. Az nem a csatlakozó volt, hanem egy chizoz rögzített kis elemes műtűr, ami áramot szolgáltatott a kábelvezetéshez. Amennyiben a „joy-t” hozzákötjük géphoz, rögtön villogni is kezd, egészen addig, míg a gép által áramot kap. Az általam kipróbált két irányítóját kellek letekintés villogás volt... gondoltam a piros is, meg a fekete is a színnek megfelelő kivitelűt kapott (ezeket még alul károltam kipróbálni). Tehát ennyi is elég. A kárpát kárpátok nem lehet, viszont kellemes fényben van, nem bántó, így talán nem is érzem majd az előtöltés szükségét senki sem. Szerintem erre tartott megér az a kábelvezetés... már annak, aki végigkér.

LumCon

Kiadó: MacCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ára: 4999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Dual Force 2 Pro, csak neonfényű kábelgáta... Szépi

PS 2/PS2 TERMÉK - RETROCON

Na ez az a kis drágaság, amiről már beszéltem (ritm) nekem az előző számban is. Nem hiába a Retro elnevezés, hiszen alakjában egy az egyben a klasszikus NES joy-t formázza az az édes kis irányító. A különbség annyi, hogy itt a D-pad, meg a Select/Start páros, valamint a régi két gomb (A, B) helyett/mellett a megszokott Dual Shock 2 gombokat is megtaláljuk, meg az analog karokat. Elsőre féltem azért, hogy az apró formában történő kialakítás miatt nem nagyon megy majd a gombok használata, de a Serious Sam mókák alatt rá kellett jönnöm, felelőimre alapból nagyon bizonyultak. Egyedül talán az L/R gombok vannak furcsán elhelyezve, ezzel kicsit megnehezítve a dolgunkat. Azonban az sem annyira vázias, hogy az igazi Retro fanok ne szerezze be a totális Nintendo univerzást biztosító irányítót. Hűh! felelte, egyből kettőre melege szürke, illetve szintén fekete színben pompázik. A szégyelté külön színt kapott, amiből én azért is láta változatot találkoztam. Aranyos kis darab!

RetroCon

Kiadó: MacCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ára: 5999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Igazi Retro érzés, kell nekem... Nagyuroma az L/R gombok között egymásra helyezése a kis méret miatt.

PS 2/PS2 TERMÉK - LITX WIRELESS

Szintén Dual Force 2 Pro gyártmány, csak annyi különbséggel (a nevéből már sejthetően), hogy színre nékeli kontrollert. Elemen ugyan magunknak kell venni hozzá (azért a Nintendo például ennél lavogiasabban megoldotta a dolgot a csatlakozó elemekkel, de ők úriemberek ugye), de utána nem állítható meg semmi ez a kis duci joy-t. Amennyiben a végső szándékunk a portba a géphez, valamint átállítottuk a kontrollert az "haszn" találhatók a kapcsolók "On"-ba, már mehet is az akció. A hatótávolság körül 12 méter, ami bőven több, mint elég... bármikor hozzájárul a játékhoz. A rezgés funkció is megvan, azonban ezzel sikerült az a élmény, hogy a drága zabolja az elemek (rész) közül három cseréje is kell bele). Viszont elmondhatom, hogy ennél a PS2 joy-nál éreztem leginkább azt, hogy az analog karok teljesen kikeletlenül működnek. Pont annyira érzékenyek, amennyire kell, pontos irányítást nyújtanak. Bár az ára kicsit borús, főleg annak tudatában, hogy elemet is kell majd vennünk hozzá rendszeresen, de a kinek szüksége van az otthoni kábelre rengetegben egy színre nékeli irányító, az bátran szerezze meg. Egyedül fekete színben láttam idáig.

Lynx Wireless

Kiadó: MacCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ára: 1999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Remek kis színre nékeli darab, pontos irányítás, nagy hatótávolság, rezgés! Azonban kicsit túl drága, és zabolja az elemeket.

XBOX TERMÉK - CONTROL PAD PRO

Tökéletes más az eredeti X-es irányítónak. Egyetlen különbség a karok gumirozása, ami megint csak azért jó, mert a sok játék közbeni izgatás (kézen, mert a többit még ez is gumirozása sem tud segíteni) után sem fog csúszkálni a kezünk rajta. A rezgés teljesen a hagyományos minőséget nyújtja, ahogy a gombok kialakítása/kezelhetősége is. Fekete, kristály, valamint katonaszöld színben találkoztam vele... utóbbiak nagyon szépek, kikeletlenül passzolnak a hasonló színű gépekhez. Egyedül a memóriakártya csatlakozási része nem tetszett, mivel ritkán citromsárga színnel lett ellátva. Ez nem tudom, melyik fejlesztési verziójára volt, de mindenképpen nagy szíveséget lett volna vele, ha inkább magában tartja beteges bílét. Ettől függetlenül (visz) sem az a rész bármilyen játék közben, vagy ha felelt

576 KONZOL

ve van a palcon) nagyon tudom ajánlani, mivel olcsóbb, mint az eredeti, és közel hasonló minőséget nyújt. A színre hossza megegyezik a Microsoft gyártotta irányító vezetékekkel hosszával, viszont az furcsa, hogy nincs rajta olyan kapcsolódás, mint az eredeti... így sem lehet például hosszabbított bekapni.

Control Pad Pro

Kiadó: MacCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ára: 6999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Remekül kábelmentes X kontrollert, megállja a helyét az eredeti mellett is.

XBOX TERMÉK - MICROCON

Újabb mikro kontrollert, csak ezúttal az X-re. Gombkiosztásban teljesen megegyezik a Microsoft gyártotta S változattal, viszont egy picit még annál is kisebb. Ennél is gumirozások, a karok, a jelenleg gyártott színek: szürke, fekete, piros. Sajnos nem találkoztam kristály, vagy zöld változatával, de attól függetlenül viszont látnék ilyeneket is a külföldi piacon. A citromsárga memóriakártya tartó itt is bejátszik, de mint említettem, az talán annyira nem is lényeges. Maga a joy kézzel áll, leginkább ez is gyerekesnek, kisiskolai felhőtelnek ajánható.

MicroCon

Kiadó: MacCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ára: 6999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Lényegében egyvala az előbbi kábelmentes normál X irányítónak, valamint a PS2 MicroConnak, így az ezekkel leírtok kikeletlenül illelnek rá.

GAMECUBE TERMÉK - CONTROL PAD MANETTE PRO

Amennyiben először látjuk meg, könnyen azt hihetjük, ez is eredeti Nintendo gyártmány, csak kijött valami új színnel ellátott széria. A gombok elhelyezése, kialakítása ugyanilyen megegyezik a klasszikus feleke, vagyis a GC-vel kontrollertel, egyetlen igazi különbség a PS2 X irányítónál már kapcsolatos gumirozások a karokról. Szín szerint fekete, lila, szürke, valamint piros található belőle... de azért azaz hozzá kell tennem, hogy a két klasszikus verzió sokkal jobban néz ki, mint az utóbbi kettő. Az analog karok kikeletlenül működnek rajta, megfelelően érzékenyek, nem tapasztalok a tesztelés során semmilyen problémát. Amennyiben kevés joy van otthon a kis kockidra, nagyon tudom ajánlani egy ilyen irányító beszerzését, mivel kikeletlenül más az eredetinek, viszont jóval olcsóbb annál.

Control Pad Manette Pro

Kiadó: MacCatz

Beszerezhető: 576 Shop

Jelenlegi ára: 3999 Forint (576 Shop)

Véleményezés címszavakban: Először másolat az eredetinek, kikeletlenül működik... és még olcsó is.

MACCATZ.COM

Annak, aki esetleg lemaradt az előző számban elkövetett cikkekről: A boltjainkban beszerezhető összes MacCatz termék a www.576.hu oldalon felismerhetők meg az internetes áruházunkban. Ha pedig szeretnéld báni, mi minden jelent meg a címlapon, akkor a www.maccatz.com oldalon is lehet nézegetni. Összességében elgondolhatom azokkal a kontrollerekkel. Minőségében jóval több nyújtanak, mint a legtöbb más cég által készített "másolat"... Strapabírók (mondjuk én nem nagyon szoktam hajgálni, ronsolni az irányítókat), kikeletlenül működőképesek. A RetroCon kialakítása nagyon bagyos, gyönyörű a LumCon neonok fénye, az X/GC cuccok pedig kábelmentes márai az eredetinek. Amiket most külön nem említettem meg, azok vagy teljesen átlagosok, illetve normálisan használhatóak... Egy szó, mint száz: tudom ajánlani a most kábelmentes termékeket is. Záróként pedig egy kis szószedetet a mitől havi búcsúzásból... Remélhetőleg sikerült kikeletlenül információsegekkel és most is elgondolhatom a jövőre ezzel a két oldallal. Azonban miként még hátrahúzódnak az átvadásztató után, kapcsolatok tovább, mert továbbra is rengeteg izgalmas téma, illetve olvasmányos írás vár rátok, ha átiragyalni magokat a teljes magazinnal. Jó szórakozást hozzá...!

BŐJTŐS GÁBOR
bojtosgabor@tntemail.hu

PS ONE/PS2 TERMÉK - RETROCON



PS ONE/PS2 TERMÉK - LITX WIRELESS



XBOX TERMÉK - CONTROL PAD PRO



GAMECUBE TERMÉK - CONTROL PAD MANETTE PRO



ELŐRETEL, MEGKAPUNK, MEGKÖSTÖLTUK

DRIVER3 (ATARI / REFLECTIONS) (PS2, XBOX)

Martin keze messzire elér. Nagyon messzire. Így következhetett be az a pillanat lapzártja napján, hogy egy hét pécsettől szőrt lemez került a mancsomba, azzal a feladattal, hogy előzetést kell írnom róla. A normalisan „győri” módon nyomott lemezen a következő motrica figyel: „Atari... mellette „Reflections”... meg az, hogy „Szógorán védtél termelt: Driver 3 előzetés”.

A név mindent elárul. A cikk pedig rám vár. Nem jelleme meg a nagy névvel, vagy attól a ténnyel, hogy ezek várják. Hiszen ha ettől megjelleme, mit csinálak majd? Halo 2 megjelenésekor, aminek tesztjét már most lefoglaltam. Lehet örülni, szomorodni... Martin írogat a bizonyíték: egyenlőre csak. De visszatekint a Driver 3 feliratos lemezére. Zárt ajtók mögött kitértem bele abba az alkotásba, amit valóban szigorúan őriznek. A magyarországi Atari képviseletén, Maritonn, rajtam kívül nem sokan láthattak eddig. Külön memóriaként védelmet nyújt a film minden internettel rendelkező olvasó látható már, a foglalkozás vele [még] a tényleges tesztben biztos lesz (vagy róla), legyen elég annyi, hogy a minősége pont megfelelő. Ezen változatba már nem is lesz [gondolom].

Egy igazán adoktív előzetést olvashatok most. Nem térek ki az előzetesekre, a körnézetre. Azt majd a tesztben. Ez egy előzetes. Előzetes a korongról, amin a következők vannak... Előzetés megjelölés a szokásos céges önéletrajzhoz, meg egy rövid intro. Mivel a filmet minden internettel rendelkező olvasó látható már, a foglalkozás vele [még] a tényleges tesztben biztos lesz (vagy róla), legyen elég annyi, hogy a minősége pont megfelelő. Ezen változatba már nem is lesz [gondolom].

A menüben négy pont van. Undercover, Take A Ride, Driving Games, Options. Utóbbin belül extrák, visszajátzások, meg pár szokásos dolog. Extrán belül egy interjú, meg egy Transformers játszható demo. Ezeket sajnos nem tudom kipróbálni, mert még nem működik. A visszajátzásoknál a korábban elővetített akciót nézhetjük meg. A menüpontok tehát emlékeztetnek az előző részre. Nézzük akkor a jöteket. Először a Take A Ride lehetőségre estem neki. Miami, valamint Nice városokat választhatjuk. Ezen belül lehet éjjeli, reggeli, délutáni, este, és, kő, nap. Lapszámok, rendőrkísérő, vagy kitérők, éjjeli, választhatunk jögrányt, ami a speedmotorról kezdve az iskolabuszon át, egészen a sportautóig, motorcsónakig lehet minden.

Első szereplésem Miami-ban történt. Nap, zsarok beállítva, motor kiválasztva, süti a nap. Hm... ez nagyon emlékeztet a GTA 3-ra. Szépén kitértem város, minden bejáratok területnek számít. Bár sebességgel nem nagyon van, ráadásul néha előttem jelennek meg pár tereptárgy, azért így is mutatós a grafika, talán kicsit szebb is, mint az utolsó két GTA. Látjuk a térképet, életérőnk, fegyverünk, járművünk állapotát, üldözési szintünket... ovagy mennyire álltak ránk a kopók. Az utcákon emberek mászkálnak, áldogolnak. Mindenféle járműnek, mennek ide-oda, a bejáratok területéig. De nézzük a hibákat, a bug áradatot! Először a motorral „elköt” jelenség meg a tereptárgy” dolog. Bár ez előfordul a már kész játékoknál is, azért jántható problémák... remélem, nem marad így. Azután. Embertér, mocorgó. Nem áll meg egy helyben. Mintha epilepsziás rohamra lenne néha. Odlára nem tud futni, mozgáskorlátozás olyasmire emlékeztet ilyenkor, mintha egy nyoma odlára ugrálna, vagy mint amikor valaki odlára szorított. Vagy a kettő keveredése... na. Célzott a fegyverrel elég nehézkes. Főleg, hogy amikor az inverteál nézelődés beállt, továbbra is normalisan van a le/fel irány. Így járunk. Az emberek egyéniségek, lapotnak a másik járművel. Először nem lehetéges, kőbe egy a szabál alkotommal jón ázsa, akkor pedig a balkezes szemvédő alany bukfeccsét egyet, belepátlá derékától lefelé a talpba, és úgy szalad tovább. Ez az „egybe

épültek, így jó nekünk” mentális másokra is jellemző. A rendőr, miközben lövém teljes előlónál, egyszerűen belehárít a rendőrautóba, majd ott is marad. Ennél is csak fejlen tudom látni, 6 meg bárhol elől. Szép. Felszalad a lepcőn egy magasvasúthoz (mondom, hogy hisztia GTA), oda nem követ egy zaru sem. Viszont én sem jutok tovább, a túlóladón lezáró ajtó, az érkezé szerelvény pedig jelenlegi formájában alkalmatlan az utazásra. Érted úgy: ajtó nem nyílik ki. Bár eleve furcsa, hogy egyáltalán közlekedni tud, mivel négy keréken (III) jön, de még csak síncsenk összehúzó a vasúttal, csak úgy lögnek párhuzamosan vele a sínekben.) Még egy-két ájsóda adokt, Amikor fának ütköztem, nem egyszerűen megálltam. De nem ám. Már a fal tetelén is találok magam (felugrani egyákként olyan magasságba nem lehet), ahonnan bevetődöm a mellékutakába a kopók élé. Legjobb előrejűzés az volt, mikor a dokkolnál egy nagy rakotárnak mentem neki. Egyből a háztetőre kerültem. Ott felig belepátlam a cserépkébe... már csak le kellett guggolnom ahhoz, hogy ne vegyenek észre üldözöm. „Tőlél cheat kódok” nem is lenne rossz!

Ilyen, és ehhez hasonló hibákban van tele az előzetes lemez. Amíg ezeket a sorokat írom, utoljára egy rendőrautó van üldözés közben. Én kiszálom, majd a két falakot is. Azóle valam szemben állnak, rám szegezve a pokk. Farkasszen. Néha emberem rándul egyet, néha a kameramér is epilepsziázik egy keveset... közben a háttérben folyamatosan dodzsémezik egymással a járókelők (vagyis lákdódósóde tognak egymás körül hórman, négyen). Talán az a környezet.)

De azért amik kell megjegjén. Ez csak egy előzetes. Nem hinném, hogy a végleges verzióban annyira komoly hibákat benne hagyának. Kizárt. Talán egy pár előlított megjelölé tereptárgy, talán a pontatlan célzás... Másról nem tudom elvégezni. Azért próbálj csapot az onnál. Összeségében pedig egy remek bűntűz szimulátor legyen majd kapni. Ja zenék, megjelölé hangok, egészen kellemes történet/értékesítés mód (arról direkt amik iton, orra ott lesz a teszt).

A grafikai megjelenítés már most nagyon igényes, a hibákat kijavítva pedig alázza majd a Stuntmint, de még a GTA sorozatát is rendesen megsebzorogtatja. Bár mi idő sem változik, mindig az a kopók, ami kiválasztunk, vagy ami az odát küldetéshez van rendelve, meg így is a jókta lesz a Driver harmadik része. Mostani állapotában valóban nem jöttek kezbe való, de ha az említett problémák előlnek, szertem kilenc körök értékelést lázón megér. Csak dolgozgatunk rájuk. És akkor mello lesz a hímekhez. A városok nagyok, szabadon gorgaszkodhatunk, a vízben nem lehetünk... okor üszökhünk is, rengeteg a jármű, ráadásul változatok is (van kamion... most fedeztem fel... le is gyulltam gyorsan pár kisebb lépmozslapot - a nagyobbat nem lehet - hehehe).

Hát ezeket tapasztaltam. Ölybő tűnik, ez is nagy sikerként elől Driver rész lesz, a szokási követelményeknek megfelelő kivitelben. Szinte minden olyan, mint régen, csak sokkal igényesebben. De a bug hegyek elöntése még sok munkát igényel. Remélem, megoldják őket. Az előzetes áttekintése megtörtént. Zárt ajtók mögött. A lemez sajnos holnap megy is vissza kiindulási pontjára... nem maradhat nálunk. Szógora utasítások, ráadásul sem is tudhat róla rajtuk kívül senki. De legutóbbi irthozatn arról a nagyon vart programról. Köszönet érte az Atari-nak. Azt hiszem, meg fogja érni a várakozást. De ez véglegesen majd csak a belső verzió tesztelésénél fog kiderülni. Várjuk szerelhet!

BÓJTOS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

WAP-PUSH alapon működő szolgáltatások (színes háttérképek) csak megfelelően beállított WAP eléréssel vehetők igénybe! A beállítások tesztelésére küldd el a KNTESZT kulcsszót a 06-20-9000-868-as alapdíjas SMS száma! Ha az itt található tartalmat le tudod tölteni, akkor megfelelően működik a WAP előfizetésed. Ha nem, akkor kérd mobilszolgáltatód segítségét a következő ingyenesen hívható ügyfélszolgálati telefonszámon: Pannon 1741, Westel 1230, Vodafone 1270

SZÍNES HÁTTÉRKÉPEK 06-90-635-545



Színes háttérképek letöltésének lépései: 1. Bármely mobilhálózatról küldd el SMS-ben a **06-90-635-545** számra a kiválasztott háttérkép kódját!

2. A választban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgálati üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a háttérképet.

3. Mentsd el a letöltött színes háttérképet!

MOBILTELEFON ÉS JÁTEKTESZTEK

NOKIA 3660, NOKIA 6220

NOKIA 3660

A Nokia 3660 nem új telefon; korábbi változata, a 3650 már jó ideje a piacon van, a Nokia erős egy éve nagyon komolyan reklámozta kis hazánkban is – elsősorban a multimédiás képességekre helyezve a hangsúlyt. Akkor némileg megosztotta a mobilpopulációt újdonságokra fogékony réteget: a telefon szolgáltatásait és minőségét senki nem vonta kétségbe, a használhatóságot azonban igen – a sajátos, körben helyezkednek el a gombok megoldás miatt sokan idegenkedtek tőle (szerintem teljesen rendben volt). A 3660 itt változat: ugrott az eredeti gombkiosztás, az „alternatív modell” teljesen hagyományos billentyűzetet kapott.

A 3660 még így sem lesz mindenki kedvence: a méretei ugyanis nem változtak. A magára 13 centis hosszúságával és majd 6 centis szélességével valószínűleg kúszósagoknak nagyokat és ormótlannak tűnik majd az apró telefonok rajongóihoz – van, van, van a 3660 nagy és gyönyörű kijelzőjének. 176x208 pixel – azaz teljesen megegyezik pl. az N-Gage képernyőjének nagyságával – és ráadásul 65 ezer színt képes megjeleníteni. Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de én abszolút bele vagyok zúgva ezekbe a nagy kijelzőkbe. Itt minden elér, a menük jól néznek ki, az ikonok között könnyű navigálni, nem kell két percig nyomkodni a léptetés gombot, ha be akarsz állítani egy ébresztést, minden ott van egy „kattintással”.

Multimédiás képessége. A 3660 korrekt digitális kamerát tartalmaz, minden különösebb extra nélkül – itt látszik meg rajta, hogy nem új modell. Manapság már digitális zoom (jobb esetben vaku) jár egy-egy komolyabb készülék mellé, és ilyen (természetesen) nincs. Stiletto pajtással épp a multikar vitakoztunk el arról, hogy mennyire fontos a fényképezőgép a telefonokban. Szerintem nagyon, és igenis nyújtson teljes szolgáltatást egy mobilos kamera is. Szerintem kevésbé: a 3660 kamerája 640x480-ban fényképez, videót rögzít (3GP formátumban), ergo tud mindent, amit én egy telefonról elvárrok. Nem ezzel fogom kiélni a fotóművészi ambícióimat, az biztos, de arra, hogy a Temeze partján lekapjam magam az asszonytól, és utána MMS-sel elküldjem a cimboráknak, kitűnően alkalmas. Aki teljes funkcionalitást és kompromisszummentes minőséget akar, vegyen magához úgy háromszázezer jó magyar forintot, és térjen be egy jobb fotó-szaküzletbe – remek digitális kamerákat lehet kapni ennyi pénzért. Még egy kis multimédia: a 3660 nem csak rögzíti a videót, hanem le is játsza, a beépített RealOne Player az alap realviden kívül az MPEG-4 formátummal is megbirkózik.

A 3660 ezen kívül nyújt mindent, amit egy jófajta mobilról csak elvárhatunk: vaskos, három és fél megás beépített memóriát; SMTP, POP3, IMAP4 elektronikus levelezést, Bluetooth támogatást, plusz egy XHTML böngészőt a neten való barangoláshoz. Az új billentyűzetkiosztás a konzervatívabb beállítottságúaknak is el fogja nyerni a tetszését, a négyirányú navigációs gombbal pedig remélhetően lehetni fog akciójelzéseket nyomni. Az aksi egy feltöltéssel (máskor óra alatt fel lehet küldeni maximumra) 150-200 óra készenléti időt biztosít, beszélni pedig erős négy órát tudunk vele.

Kinek ajánlható a Nokia 3660? Mindenkinek, aki nem rogzoszkodik hozzá, hogy a telefonját a szivarvezetékben hordozza. A 3660 méretes, de csinos kialakítású, és legfőképpen okos telefon. Egy sötét Boss zakóban nem megy, oda komolyabb eszközök illik (lásd a következő versenyzőnkét). „Fiatal felnőtteknek” szánták inkább, akik értékelni tudják, ha egy mobil szépen, kényelmesen a papszák alá takar, amit csak elvárniuk kell.

NOKIA 6220

A Nokia 6220 elegáns telefon. Kissé szögletes dizájn, sima, fémes felszín, egymás-hoz szorosan simuló gombok – konzervatív megközelítés. „Komoly ember komoly telefonja legyen!” – sugallja a készülék, és mi elhiszük neki. Fentebb a Boss zakó és a sajátos kialakítású, piros (alternatív: kék) színen pompázó 3660 inkompatibilitását hirdették – a 6220 viszont tökéletes sima egy sötét öltöny (vagy kosztüm) és egy elegáns iroda hűvösen elegáns összképbe.

Méreteit tekintve a 6220 közepé kategóriájú: alig tíz centi hosszú, és négy centi széles, belsejében és nadraggyseben egyaránt kényelmesen hordozható fajta, ráadásul elég könnyű is (akumulátor együtt 92 gramm). A billentyűzet kialakítása inkább a gyors és könnyű telefonálást és SMS-kezeltet szolgálja, mint a játékok. A gombok szorosan egymás mellett helyezkednek el (olyan, mintha „szétdarabolható” és némileg barmelyített volna az összelágulós felszín), így a játék hevében könnyű feltenni, de azt a telefont NEM játéka terveztek. Ez kérem biznisz-mobil, olyan szolgáltatásokkal, melyek leginkább a napi üzleti ügyeket mint probléma mentesben intézni kívánóknak jönnék jól. Az előre installált alkalmazások (World Clock, Converter, Portfolio Manager) is ebbe az irányba mutatnak, és a gyakran utazó, valutát árfolyamaira kíváncsi, teendőit szigorú rendben rakkozó üzletbizniszmen igényeit próbálják kiszolgálni. Valószínűleg hasonló okból került beépítésre az EDGE (nagysebességű) adatátviteli forma is – ahonnan lassú a normál GPRS, ezt fogja használni.

A Nokia 6220 rendelkezik kamerával is, de ez a funkció több szempontból is hátrébb szorult. Először is a kijelző mérete / színmélysége (128x128-as, 4096 színt megjeleníteni képes display) nem igazán alkalmas a fotók tisztességes minőségű megjelenítésére, és kamera sem a legprofibb fajta (maximális felbontás: 352x218) – igaz, ez legalább egy idősebb funkcióval (tíz másodperces késleltetés) el van látva, ami különösen akkor ideális, ha önmagunkról akarunk pucér fotókat készíteni... :-)

Ha már a multimédiás képességekről tartunk: a 6220 képes rövid hangfelvételt rögzítésére is, ami rövid csak a „komoly” használóknak igényeit keresi. Teljes értékű diktafontként persze nem lehet használni (ahhoz túl kicsi a memóriája) de arra kitűnően alkalmas, hogy megint, fél-egy perces emlékeztetőket hagyjunk magunknak a telefonon, vagy rögzítsük vele egy fontos megbeszélés néhány kulcsmódatát. Mind a képekhez, mind a hangokhoz tartozik egyébként egy könnyen kezelhető szerkesztő is. Ha NAGYON akarjuk, videózni is tudunk (a videók saját, H.263 formátumban rögzülnek) – a képernyő alacsony felbontása és kis színmélysége miatt ez is inkább bonusz funkció, mint hatékonyan használható lehetőség.

A Nokia 6220 nem a magamfajta ember telefonja, de ettől még nem rossz készülék (sőt). Én a labázó, bohókásabb, nagyképernyős modelleket kedvelem, a 6220 nekem túl rideg, túl konzervatív. A nálunk járt térszépítvány ráadásul feleke volt, ami még jobban kihangsúlyozta a telefon komoly státuszát. (Szerencsére nem erre korlátozódik a színvonal, az ezüst alapú, a szélén fekete csíkokkal futtatott modell például jóval barátságosabb, de kapható egy szürkés-zöldes változat is).

Ha holnap nyakamba szalad a lotófőnyeremény (itt lenne az ideje!) és megalapítom életem első mutavállalatát, BIZTOS, hogy egy 6220-t is fogok venni, mert elegáns kis dög, jól fog mutatni a svájci óráim csillogó fémszíjja mellett (kezem meg a bilibe lóg... :-). Addig marad a 3660, mint következőnk megcélzott modell – a 6220-t meghagynom a nálam komolyabb és a feltehetőlegesebb foglalkozástól üzöknök.

Liquid



JÁTEKOK

SnowBoardXT

A SnowBoardXT – mint neve mutatja – hódeszkás játék. SS33-ra persze nem kell számítani, a mobiljátékok jelenlegi verziójának grafikai korlátjaival képest elég szélessávon össze van rakva a cucc, az általuk irányított karakterek a piros ruhás hódeszkás gyerekek arányosan hajladnak a snowboardon, még az alapvető fizikai hatások modellezésére (nem lehet emelkedni gyorsan megfordulni a deszkánál, ha elindul egy irányba, „meg kell lagnni” mielőtt új pályára állhatnánk) is odafigyelték. A játék a szélesség megfelelő megvalósításán van: széleskékék léteznek szorosan – az általa gondolták sokkal inkább, mint azonban magától hozza azt is, hogy a deszkák rákötéséről, nehezebben irányíthatóak voltak – magyarázatul szolgál meg kell találniuk a megfelelő irányt a sebesség és az irányíthatóság között. Ennek megjelenése a SnowBoardXT levideb nevezet: a hagyományos sportjátékok – a SOKAKK inkább a reflexeinkre tesz szorzást. Mivel bajnokok vagyunk, a SnowBoardXT tipikus ki ér a legelső pontszámot? Játék, gyors, párcsere szorozás – és a célprogram győzelem vére is teljesen rendezett is van így.



Space Warrior

A 317-es számú ártörvény digitális parancsok kár az érdeklődést egyértelműen feladta egy titkos küldetés végrehajtása a Hol – egyedi? – mondja a játék (magyarul kommunikáció) irány. A Space Warrior a 31. században játszódik, ahol a klasszikus NES-es Zaldához képest létezik hasonlóság, csak itt a bűnözők helyett léteznek a gyerekek. A hangulat a felfedezés és az akción van: először a helyes, a továbbjutáshoz szükséges út megtalálása, utána pedig a ránk támadó szörnyek közötti szűzök győzelemét jelent. A Space Warrior zónákra bontott játék, ami szorosan a térszer (egészzen pontszám a létez-energiát) és az életenergiát is – mindkettőtől lehet szerezni utánpótlást egyből. A zónák azért szükségesek, mert így tudunk „menteni”, ezek megnyitásával jutunk előre a történetben. A Space Warrior a szokásos „nyomulok vele gyorsan öt percet” mobilos játékokkal többet akar nyújtani – és majdnem sikerül is neki. A legelső probléma az, hogy a háttérminőség nagyon bonyolult: a mai mobilos játékokkal összehasonlítva a klasszikus NES / Game Boy játékokkal azonos – és a fejlesztők grafikai megvalósítását sokkal könnyebb feladatnak tekintették és a játékokat is könnyű. Futurisztikus Zald-utánpótlás helyett miért ne kapnánk egy EREDETI, futurisztikus akció-RPG-t, mindenféle zavaró melléklet nélkül?



Racing Rescue

A Racing Rescue – címén ellentétben – nem autósverseny, hanem „mentési” játék, meglehetősen szűk legrozsabb körében. Egy szép nagy kiterjedésű metropoliszban kell bajpontokat emelhetetlen kimenetű, és korlátozott szorításon – meglehetősen meghatározott idő alatt. Ez kezdetben, az első pályán még egyszerű, mert onyanál még szabad az útvesztő, az, az olyan gyorsan haladnak a mentőautóknál, amennyire az anyanyelvi sebességgel csak aludnak. Később már komoly akadályok nehezítik a dolgunkat: a város egy részét (gy az utolsó) a víz, így kerülőutakat és alternatív útvonalakat kell keresnünk. A 16-játékosban az 5-ös gombbal elvethető radar segítségével lehet pontszámot mutatni a mi pozíciónkat (piros pont) és a kimenet.

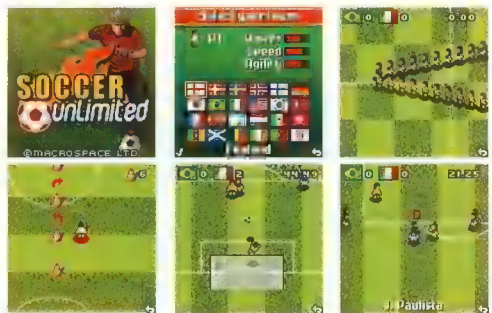


lendő áldozatok (játék pontok). A kiterjedés és az útvesztőket is megmutatja, ezzel könnyíti meg a gyors navigálást. Egy misszióknak akkor vége, ha minden áldozatot szerezve eljutunk a kocsiba (a szorításon az útvesztőben belül) lesz-állunk a kocsiba. A Racing Rescue jópáka kis játék, ha a játékmunkát nagyon hasonlítanak kenne valamire, akkor a Sim-Capitol lehetne lehetséges példának – az ugyanaz, csak helyi körülmények miatt. A játék a kiterjedés, a kiterjedésben. Hangulatban viszont leginkább a nyúlóráns élmények / kiterjedés nyúlóráns kiterjedés illik a RR – amúgy, hogy miért, de nem először a 31-7-es Csatárgazdák (Mars), 1984) egyből a RR – pedig a játékmunkát SEHMI kére nincs hozza, a hangulat viszont szemérem teljesen olyan. (Vagy a kiterjedéshez kezdett megfogalmazni...)

Soccer Unlimited

A Soccer Unlimited az mm a hónapra rendelt mobilos játékokkal legjobb darabja. Ez kérem egy Sensible Soccer klon – és ezzel most le is zárhatom a bemutatást a SS (a játék, nem az erőszakos vezető) rangjainak valószínűleg ennyi már elég is. A többieknek: versenytárs szorozás, felfedezés fociját van szűk, ahol apró, de nagyon arányosan animált emberek kergelik a bók-azt. Passzok/a a kiterjedés leginkább a játékok kiterjedésén a nulladik tudni, úgy/szerint pedig az átlós. Az irányítás egyszerű, de nagyon, a kiterjedés végén kétféle beállítás közül választhatunk. Az első versenyző egyszerűen kell meggyőzzünk a rangsorban valószínűsít, és a játékok mindig fut abba az irányba, amíg egy újabb irányban levezetődik meg nem állnak, vagy egy másik irányba mm kiterjedés (átlós). A másik változat a hagyományos „amennyi nyomd az egyik irányban eddig és arra szoroz a játékok” megoldás – mivel a szabályozásnak én ehhez vagyok hozzácsatolva, azt preferálom. Játékmódusokban nincs irány: játékok barátkozás mérkőzés, indulhatunk a a felfedezés kaputól elvezetett Macropace kapun, vagy akár győzelmet lehetünk is. Lencsék csapok és nevek itt nincsenek, nemzeti zászlók közötti kiterjedés (van vagy két koca – magyar persze itt sincs, a FIFA-t én a mobilos foci kiállításából is kiterjedés) – aki ilyenre vagyok, az vegye elő a FIFA 2004-et N-Gogon.

A grafika teljes, régi jó Amiga stílusú van – onni pedig igen nagy szó egy mobilos játéknál. A Soccer Unlimited csak ajánlati tudom, rendszerül jól eladhat foci játék, melynek minden komponense (a grafika) is nagyon eljuttatható irányítás) a helyén van.



Ancient Empires

Az Ancient Empire egy, a mobilos játékokkal (márkák) idegen ritka kiterjedés: találati szempontból. A háttérzóna a szokásos kiterjedés: gonosz király elve a jóságos király, mindkét haragvást mindenkori, szerezésre is a király gárdája nem fut meg, hanem kiterjedés visszacsap a gonoszoknál. Innen?T fogva minden a Final Fantasy Tactics-ben vagy az Ogre Battle-ben megszokott módon történik – körönléteket lehetne felváltani az egyszerűen, többféle unit többféle támadással rendelkez – egyáltalán stratégiai retro-bomba, csak most itt éppen kiterjedés szabályozott helyett a mobilusban. A vizuális megjelenítés minősége jó, a terapeutikus (a stílus és a hardver korlátjaival képest) jól kidolgozott, talán csak mm ebben a zónában ver-nyerő handhold játékokkal jellemző nemek mm hangulat. A játékmunkát megint csak az a problémám, mint a korábban tárgyalt Space Warrior esetében: túl egyszerű. Nem vártam ilyet a Disgaea izgalmas komplex harcrendszertől és történetétől, mely-egyet, de amit az, az vizuális kiterjedés. Rendben van, hogy egy egyszerű, de ezen a platformon működő játék sokkal inkább, rendben van, hogy a platform lehetőségeit kihasználjuk – de az már nincs rendben, hogy csak a zónákban elvethető minimum szorítással kezdjük. A mobilos játékok szorosan kezdik királyi megvalósítást (lehet csak megvalósításon alapul), ahol ZONYATO-SAN kiterjedés játékok a platform, kiterjedés minden nagyobb fejlesztés / kiadás saját módjára kiterjedés (ha látni, itt lenne mi ideje, hogy a fejlesztésünk miként (főrd: a nyugati játékok) is kiterjedés megvalósítást az első klasszikusban. Az Ancient Empire az első lépés – az új meg hosszú, meggyőződésem, hogy fogunk itt mi meg látni ennél bonyolultabb, a handhold kiterjedés komolyabb konkurenciát támasztó próbálkozásokat is.



Liquid



PINBALL FANTASIES

Atari Jaguar, 1995

21st Century Entertainment / Spidersoft

A jó öreg Amiga flipper-szenhármásága a Pinball Dreams-Fantasies-Illusions trió volt. A gyönyörűen megrajzott, remekül kitöltött pályák és fantasztikus zenék kivétel nélkül varázsolnak el fiatal és agostyan – igazán sikeresítő volt, a kiadó a bűvészként fellépő szülője saig nem is bírta leállítani a fútszolgálat (aztán pedig már késő volt). Kevés dolog lehet tehát izgalmasabb, mint egy 16.8 millió szinzel, CD minőségű hanggal felszerelt Fantasies diktál egy ultra-finom képernyőgörgetésbe is remekül alkalmas 64-bites szupermasinán...

Hát nem. Az eredeti játék négy feltehetetlen pályája (Billian 3 Game Show, Speed Devils, Partland, Stones 3 Bones) adott, ezzel azonban mindennemű



hasznoslóságnak vége. A PF indítás után azonnal csekkol: a jog valóban trücsöklő palatával itál, azonban a színes kis- se furcsa módnak történt. Képzéljük el, hogy az aprókeles munkával, kézzel pihelvezett és élesítmott grafikát valaki be- betheti egy rajzolóprogramba, átadja más színművelőre, aztán ráenged két- három elmosás filtert – egésze. Eset- lőnkben pontosan – történt – az eredmény pedig egy kimosott, elképzeltőn ronda játék.

Ami magától jötkémenet illeti, először azt hittem, ... idő vasoga rága szájel ... élményt. A Jag PF 3 gyengécske SNES átiratra épül, melőve az Amiga klasszikus flippermotorjának ke- cességeit és díszkártyát. A Digital Illu- sions Pinball-játékai ugyan soha ... szerepeltettek akkurátus fizikát, vagy va-



lóságú jóvágyokézelt, mégis valahogy sokkal játékosabbak voltak, mint ez a fércelmény. Régi iskola ide, vagy oda – a játék nem tudott elkapni magunkat. Aztán elkáprattam: CD32 változatát, és megnéztem. A játék ugyanolyan jól játszható, ugyanolyan szórakoztató és ugyanolyan gyönyörű, mint valaha – csak 256 szín néha több, mint 16.8 mil- lió. Sőt, 32 is.



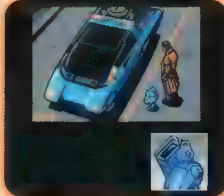
SNATCHER

CD, 1994

Konami

Készít egy zseniális játékot, és az emberek azonosítanak majd vele. Te leszel Will "Sim City" Wright, vagy Peter "Populous" Molyneux. Pedig ahogyan Sid "Civilization" Meier – csupán – aratott (lásd Pirates!), úgy Hiro- do Kojima munkássága – kizárólag Metal Gear Solid. A szelíd szórakozási 1986-ban debütált, Yumezinku Adventure c. MSX játékkal, egy évtől összerakalagja a kizáró- lág a Solid kapszón el – felellett első Metal Gear, majd 1988-ban elkészítette azt – játékok, ami sokak szerint jobb, mint bármi, amit azóta az osztáló rakott. Ezt.

A snatcher bioiraktor hasonló a Számsz- tejvadász replikánsához – kivülről emberek, belülre terminátorok. Hússág, Gillian Seed egy punks – egy gépesített jóvá különleges rendőri alakulatának tagja, snatcher-vadász. Emlékeztetéseiben szenved, ám hamarosan



mindenne fénny derít. A helyszín Neo Kabe, az időpont 2042. Bizart gyilkosságok, fura segítőátlars, kispórló hideghabórus orsz- ok, egy Lucifer Alpha nevű halálos vírus, riális tejvadászok... egy Metal Gear nevű PDA-droid. Nem hogy az egy nagy oldal, de négy oldal is kevés lenne a bő kitérőnek. Hogy milyen? Tegyük magunk el a Metal Gear Solidot, és tövöltük el belőle a lopako- dást és a karakter fizikai megjelenését. Ka- punk egy ténylet. Szorozzuk fel cirka tíz- zezel, szózzuk meg erőszakkal és erotiká- val, heh heh heh heh. Egy duma cyberpunk világba. Egy kalandjátékot, egy digitális magunkat kapunk, 18 éven felüliek matricá- val – de nem akármilyen magunk. Kojima- gót.



A SEGA CD változat az egyedüli létező an- gel nyelvű. A számítógépesítésben nincsen szinkron, a konzolosok pedig a PC-Engine CD változat kivételével cenzúráztak. A SE- GA CD a 112 színe optimalizált paletta el- lenére jó alternatíva: abból csak a mezele- séget vágják ki. Kötelező darab.



DEZAEON 3-D

Nintendo 64, 1998

Athena

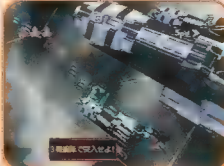
A Dezaemon nem játék – a Dezaemon játszótér. Olyan, mint a szerepjáték-készí- tő RPG Maker, vagy a veredekés játékok előállítására kifejlesztett M.U.G.E.N. – Dezaemon egy nagy csokor egyszerű se- gédesszők, amivel elkészíthetjük álmaink shoot'em up játékok. Tevévük meg a kör- tért, állítjuk fel a szabályokat, a profán 3D grafius szerkesztővel készítsük el a grafikat – háttereket, ellenfeleket, saját ha- jóinkat, a lövedékeket és robbanásokat, – pepecseljünk a pályákhoz, látomásai min- tálkál, kamerával, a Rumble Pak rezgésé- nek erősségével. A beépített négy csator- nán, négy oklávus zeneszerkesztővel kom- pánáljuk meg az idejévelünk hat tük- röző alafestő zenét. Programozunk egyetlen sor erejéig sem kell – mindent úgy szerkesztünk. A menük java angol, ■



fenmaradós százelek pedig próba-se- rencse alapján könnyedén feltehetők. Ok- tató mód van, és nem kell mindent ma- gunknak előállítani: több, mint félezer előre gyártott elem – textúra, poligon-mo- dell, háttér, hangszór és hangvő – várja a beépítést.

Míg a kreativitásnak nincsen határ szab- vá, az elkészült termék publicitásának bi- zony van: a Dezaemon színes kénytelen beérni önön cartridge-ának EEPROM háttértárolva. "Minden idők legjobb sho- oterét" tehát legfeljebb a nappalinknak te- hejük közzésméltre – vagy magunkkal hordva a kózzatát.

A Dezaemon sorozat még Famicomon (NES) indult, 1991-ben – a 3-D a sorrend- ben ötödik darab, az egyetlen 3D, és egy- ben az utolsó mohikán. Az Athena ugyan



a rá következő évben bejelentette, hogy dolgozik ■ játék 64DD kiegészítőre érkező folytatásán, ám ahogy bukkant a periferia- ügy bukkant a projektje – a Dezaemon DD sok más, ropogó ígéretek társával egy- temben (Mother 3, Super Mario 64 II, vagy éppen a Fujitsu Teo projektje) örökre az enyészétele lett. Egyszer talán újra visszatér.



HITLER NO FUKKATSU - TOP SECRET

Famicom, 1988

Capcom

Az előző hónapban átvatosan közlismatoluk a Bionic Commando GBC folytatását – most pe- dig egy új játék vesztébe pillantunk, ami kö- zelebb van ehhez a klasszikushoz, mint azt 30 ■ (vagy második, vagy akárhányadik) pillan- tsá gondolkodni.

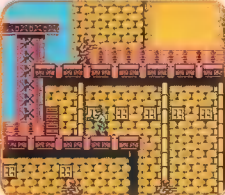
Nazizware. A fogalom a kilencvenes évek ele- jén született, Németországban – azokat a prog- ramokat jelölték ezzel ■ névvel, melyeket az egykori Harmadik Birodalom területén élő lelkes (és jobbára kopasz) fiatalok ácsoltak össze, fe- lelevenítve ■ nemzetszocializmus arányait vélt dicsőségét. A nazizware C64-en élte virágkorát, és a legjobban ilyen játékkal szolgált az az a gon- dolattal, hogy a Führer el, és je vesztégekét ő- rend. Sőt, egyszer akár vissza is térhet.

Nos, "Hitler szargion tikas újraszéltése" (a cím, szabados fordításban) NEM nazizware.



Egy egyszerű (8) Capcom játék, amiben a hős egy neonái hadsereget vezetkeztet meg, akik ti- kon fellátászatok szerelést vezetnek, és a vi- lág lerohanását tervezgetik. A játék szinlőg van színhálva, az ellenség egyenruhái egy- az egyben a második világháborús német diva- tot követik (azokat mellelleg Hugo Boss tervezte és szállította le), és a főellenész bizony maga Adolf Hitler. Emberek! le, táposakokat kerü- lget, és bionikus (!) karjával képes megkapo- szkodni ■ platformokban, valamint átellen- dül azok között. Egy remek, pokolban jól játszható kis akciójáték ez.

A dalog úgy érdekessége, hogy ■ Hitler no Fukkatsu ■ csak Japánban jelent meg. Meg- jelent MINDENHOI, és majd minden – mi



tűbb, hatalmas siker lett. A játékból találat- hos horogezéseket ugyan gondosan alkottak, ■ szereplőket ábrázolták, a történet áfor- málták. Vágják, nyestek, cenzúrázták – végül egy teljesen új, teljesen más játékkal szü- lett. Nyu- gaton a Bionic Commando címet kapta, és cse- ndben legendává vált.

Raiker



SAKURA

Most, hogy egy hónapos otthonlét után visszatértem a kias Tokióba, végre pótolhatom egy éves mulatságomat. Bizony, tavaly ilyenkor, mikor először kijöttem, elmulasztotam megörökíteni a város legszebb arcát, amit csak és kizárólag április hónapján, úgy egy hélig mutat meg lakóinak, valamint a külföldön szerencsés időben ide látogatóknak. Ez pedig nem más, mint a Sakura (szakura), a cserezynek-virágzás ideje, amikor a egész város olyan rózsaszínbe borul, ami Hello Kitty legfantasztikusabb rajongóinak ruháját is lepipálja. Gondolom sokan látnak közülük a Japán Szamuráj című filmet, ami helyen-ödi produkcióhoz képest igen autentikusan és szórakoztatón mutatja be a Meiji-korabeli Japánt. Ebben hangzik el a kökémény számú vezér, Katamoto szóból, miszerint egy ember életlő lehet a tökéletes cserezynek-virág meg-





tsalálás. Nos, a japán harcosok rajongása a rózsaszín virágokért ■■■ kifejezetten homoerotikus hajlamaikat mutatja (bár, aki látta a Tabu című szamuráj-filmet az ismeri Kitano Takeshi-vel, az akár ezzel is viaskozhat...)) A hagyomány japán kultúrában ugyanis a cseresznyevirágot magát a szamuráj szimbólusáá, aki tisztán és ragyogóan él, hogy azután korán elhaljon a csatamezőn ■■■ és becsületé védelmében. Sőt, főgőbő értelmeben a Sakura magát Japánt is jelképezi, a nemzeti lelkét és szépség iránti szeretetét, ugyanakkor a dolgok mulandóságába vetett hitét.

Nos, ha mi így egy kicsit túl fellelengzsen és költően hangzást, elnézéseket kérem, de tudni kell, hogy a japánok a cseresznyevirágzást halálra valóan komolyan veszik. A TV-híradó minden nap bemondja, hogy az ország melyik részén hol tart a virágzás (ami a melegítés éghajlati délen kezdődik, és fokozatosan halad északra felé). A virágzás ritusa, a Hanami valóban nemzeti ünnep, ami ugyan hivatalosan nem jár munkaszünettel, mégis szinte minden cégnél leáll a meló néhány órára, hogy a dolgozók kivonulhassanak egy közeli parkba ünnepelni. Ugyanis a Hanami általában nem csak a rózsaszín színek csendes szimfóniájában merül ki, hanem káosz program, nagyon gyakran piknik és hatalmas ivószatyorral egybekötve ■■■ lők alatt. Több legnagyobban partikban ilyenkor száz szerint milliók nyúzógnak, és a több ■■■ cseresznye alatt lefektetett nejlonzsákyonként hatalmas és igen vegyes társaságok (az elegáns előnyös hivatalnokoktól a diákokon át a hajléktalanokig) beülnek nagy létszámban és odacsodál. Mondjuk az érem másik oldala, hogy a japánok intenzív szociálisnak „közönséges” (mármint hogy szeretik a piát, de nem bírják a partok este felé)



már igencsak egy csatamező emlékeztetnek szeresszét felvő, hortyogó rászeggekkel és embertelen mennyiségi szeméttel (ami persze másnapra mindig eltakarítanak). Természetesen rengeteg utcai stand és kioszk is feláll ilyenkor, hogy mindentőlre rasszizmával ellátott a tisztelt virágzást. Igaz, Japánban az nem elvárásban virsli és hamburger jelent, hanem pl. rakományt (japán stílusú polipokat költözéshezgomboc), sült tinihalat pálcikán, moti (fűszergyógy) vagy okonomiyaki-t (ez egy meglehetősen gusztustalan kínizási leányaszerű valami, benne hússal, hajtással és rojta valami magoz hengeri aljával, amiből az egész úgy néz ki, mintha penészes lenne, ennek ellenére az íze egyáltalán nem rossz). Esetleg apró pákókra hasonlító, egészen sült rákokat), aminek (gy kál) eltopogtami, lábasut), pánclátstl. No igen, a szálifüli turista számára egy átlagos japán lakóhelyre határos felhívás lehet egy kiadós diéta...

Egy száz, mint száz, a Sakura varázslatos élmény, úgyhogy ezúttal nem is szorítkozom a szót, hanem inkább néhány szép képpel igyekszem közelebb vinni egy kicsit hozzátok az ünnep hangulatát.

BIG



A KARAKTEREK

The Meat King – A hős, abszurd, súlyos és erős Hús Király a vágóhíd ura. Emberrablás ellene és vad, de bizonyíték hiján szabadlábon van. Persze ártatlanságáról meggyőződések.

King's brother – A Hús Király testvére csak ritkán lép ki a nyirkosság elé. Többnyire a vágóhídon tartózkodik és kedvenc késeivel vagy saját készítésű relikviumával foglalkoztatódik. Soha nem visel nadrágot, csak pizkos alsót, és előszeretettel hadonászik a hentesbárdal. Furcsa viselkedése megkérdőjelezi épelméjűségét.

Russian Chef – Az orosz főnök az egyetlen fél tojás a zápok között. Ő a szibériai küldetés kulcsa, tőle kapjuk meg azokat az információkat, amik a Dirty Bomb gyár felrobbantásához kellene. Neki minden áron életben kell maradnia.

Fritz Fuchs – A Fuchs család igazán mocskos ügyleteken tartja a kezét. Most Franz-cal együtt Fritz egy katasztrófális pusztító erejű bomba felrobbantását tervezi Budapesten egy termálhotelben. Mindkettőjükkel végezni kell.

Tim Beldingfords – A piszkosul gazdag Beldingfordék nyilvánvalóan azt hiszik, a törvény szigorú fölött állnak. Házukból egy személyt kell megmenteni, de vigyázat, habár idősebb Beldingford gyengéje a whiskey, vadász képességei jobbak, mint valaha.

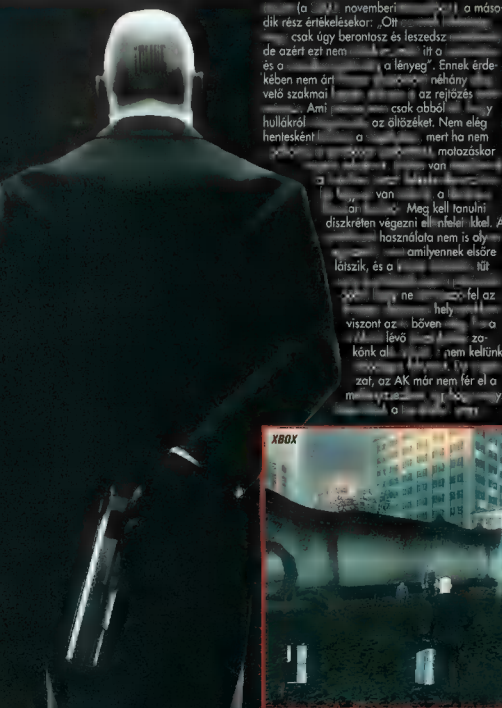
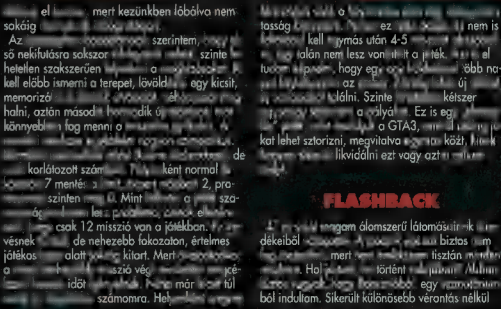
Boris the Gunrunner – Boris, a notórius fegyverkereskedő hírnevével csak a ravaszon pihenő újság legnépszerűbb. Ráp más és mindenható elér a keze.

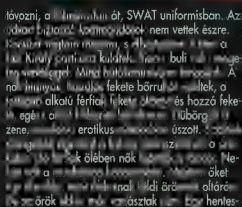
Biker President – Számára a bűn jól kifizetődött. Ne a bővítőhelye külseje alapján ítéljük. Lakhelye belülről osztályon felül: Jacuzzi, plazma TV és egyéb luxuscikkek sorakoznak. Nagyhatalmú ember sok kapcsolattal, még a helyi rendőrfőkapitány is a zsebében van. Csak hogy ideje most lejár!

Albert Fournier – Fournier nyomozó vezeti a korrupciós és gerinctelen rendőrszervezetek nyilvántartó listát. Kormányfő és piszkos ügyletei, örökletes ambíciói, elhatárolódás és gazdagsága immár komoly problémát jelent.

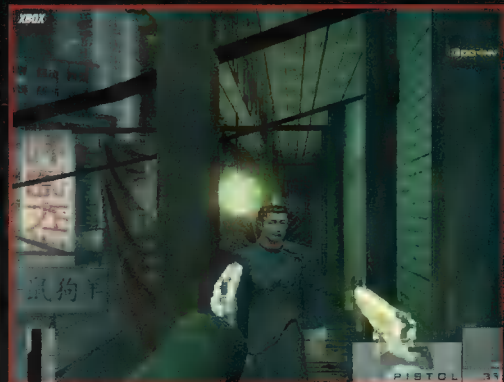
Lee Hong és Zun – A Vörös Sárkány Triád egy hatalmas méretű bűnszövetkezet, melynek Lee Hong a feje. Szövetségeseit kell likvidálni, ellenségeit ellene fordítani, amíg nem késő. Zun, a székénynyi ember Lee Hong testőre, mellesleg közisztisztában áll a bűnözőkkel. Feladatukra tartozik Lee Hong ételének előkészítése is...

Klaas Teller – Szabadúszó letaláló, akit az ügynökség egyik embere bérrel fel, és bízott meg fontos feladatok visszaszerzésével. Am ellátásból a helyi közbiztonsági, küldetése nem sikerült, vagy árt az ellenfél oldalára. Bámi legyen is, a választ ki kell deríteni.





Mindenki sokáig, a
m. A h
roristák l
SWAT
lerohanni a terrorista
vrtot. A olve akarták a vezér
magas vizont

[illegible]

1 kártya 2 az
 találtam. A mint
 3 a mint
 4 mint a
 5 mint a
 6 mint a
 7 mint a
 8 mint a
 9 mint a
 10 mint a
 11 mint a
 12 mint a
 13 mint a
 14 mint a
 15 mint a
 16 mint a
 17 mint a
 18 mint a
 19 mint a
 20 mint a
 21 mint a
 22 mint a
 23 mint a
 24 mint a
 25 mint a
 26 mint a
 27 mint a
 28 mint a
 29 mint a
 30 mint a
 31 mint a
 32 mint a
 33 mint a
 34 mint a
 35 mint a
 36 mint a
 37 mint a
 38 mint a
 39 mint a
 40 mint a
 41 mint a
 42 mint a
 43 mint a
 44 mint a
 45 mint a
 46 mint a
 47 mint a
 48 mint a
 49 mint a
 50 mint a
 51 mint a
 52 mint a
 53 mint a
 54 mint a
 55 mint a
 56 mint a
 57 mint a
 58 mint a
 59 mint a
 60 mint a
 61 mint a
 62 mint a
 63 mint a
 64 mint a
 65 mint a
 66 mint a
 67 mint a
 68 mint a
 69 mint a
 70 mint a
 71 mint a
 72 mint a
 73 mint a
 74 mint a
 75 mint a
 76 mint a
 77 mint a
 78 mint a
 79 mint a
 80 mint a
 81 mint a
 82 mint a
 83 mint a
 84 mint a
 85 mint a
 86 mint a
 87 mint a
 88 mint a
 89 mint a
 90 mint a
 91 mint a
 92 mint a
 93 mint a
 94 mint a
 95 mint a
 96 mint a
 97 mint a
 98 mint a
 99 mint a
 100 mint a

EIDOS / IO INTERACTIVE	
PS2, XBOX	
fratka:	kiváló
átszalosság:	jó
zavartosság:	jó
éne / hang:	jó
anguliet:	jó

8.5 pont

Jó lehet azoknak, akik rá tudnak katartani a kereskedelmi csatornákon vetített, néha bugyutább, néha ötletesebb sorozatokra. Jó lehet nekik, mert nem sajnás nekem soha nem ment. Pedig próbálkoztam derekasán, de szívenre leszem a kezem... nekem ezek a kémes, elnökös, gengszteres, becsületbeli ügyes, satóbíbi szeriák egyáltalán nem okoznak semmiféle izgalmat. Sem időm, sem energiám rájuk, no meg legfőkébb a sztorijuk sem fog meg különösebben.



Talán minidus vagyok a műfajra, de sorozatokból nekem idős csak a Simpsons, a Rém rendes család, meg a South Park tudott maradandó élményt elhozni.

Na, de évezünk kicsit aktuálisabb témák felé. Itt van ez a **Alias** nevű film. Főszerepben sok férfi álma, a Daredevilből már ismert Jennifer Garner nevű hölgyemlégi. Bár van egy olyan gyanú, hogy a sorozat már csak az említett kasszaszany miatt is olyan népszerű (mindent kán-

izlesnek, ami miatt történhet az is, hogy Jennifer nekem egyáltalán nem bejövős (vékony, kismélt, meg nem érzem belőle az igazi nőiséget)... vagy az, hogy egy júnit éppen olyan barátnőm lehet valakinek, mint amikor őberült másnak. Annyi bizonyos, hogy annyit ügynököt talán még a magyar politikai élit sem tud felmutatni, mint amennyit Sydney családijának bizottsága (CIA, KGB, meg a fontos szálként is megjelenő SDÖ). Valamint az is, hogy annyira azért nem lehet borzál-



lott. Michael Giacchino még a Medal Of Honor sorozattal nyert díjakat, de a levs sorozat zenéjét is ő szerezte, így nem is volt meglepő a felkérés, miszerint a játék muzikális előkészítésben is működjön közre. Az exkluzív, csak a program részére komponált melódok már csak úgy definiálhatók: *hob a tortán*. És akkor még nem is beszéltem arról, hogy a fejlesztők speciális fényképek segítségével készítették el a szereplők virtuális másait... úgy, hogy ezeket (képeket) felhelyezték a már elő-

zst a ténny már most is leszögezhetem. Egy teljesen közepeszerű akció stúdióval van szó ugyanis. Nezzük meg kicsit konkrétabban a megalkotott kategóriákat. Vizuálisan nem rossz darab, ráadásul mindkét gépen egyformán kinékel. szaggatásoktól mentes... azonban ez egyáltalán elmondható az is, hogy semmi különleges nincs benne. Az első pillantásra megévező grafika (korrekt árnyékok, a padlón találatok arboronon kicsit csillog, tükröződik... a karakterek or-



nyebb eladni, ha segítségként ott van hozzá egy szeki rucibá bújítatt, csinosnak mondható nőnémet tud, de a Magyarországon is vetített (legelőbbis korábban az RTL műsorán volt látható, de nem tudom pontosan megmondani, hogy hány szeria ment le belőle) Alias elég nagy sikernek örvend. Ebből kiindulva juthatott talán eszébe az Acclaim brigádjának, hogy megalkotassák a filmet... gondolván rá, hogy majd a siker nem marad el, így lassú hanyatlásuk után végre még a Kánán is elérkezhet. Itár erre is valóra egy jó megoldás: végre a közepesűri, alacsony programokat kellene imitálni... talán a vásárlók is hajlandók lennének. No szóval. A történel középpontjában többek között egy Sydney A. Bristow nevű titkos ügy-áll (Garner), valamint nem kevés titkos társaság, cselőzövé, rejtély. Hősnők pedig belopakodnak, likvidál (talán ezért is szereti annyira Liquid papa :), verekszik, lök, rüg, csip, harap.

A történel szálak sokkal általánosabbak, sokak szerint pedig teljesen átlagosak, azonban ez befutótá az emberenként ellérő

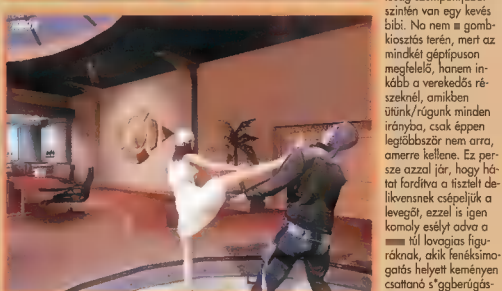
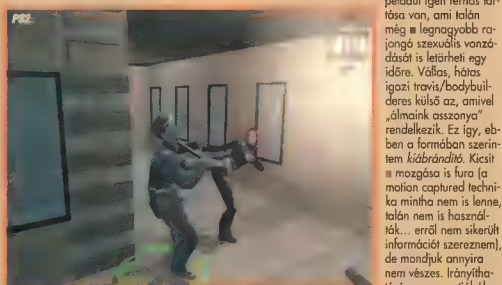
mas a szeria, ha még Tarantino, meg Roger Moore is megalkotják benne. Arról nem is beszélve, hogy Depeche Mode meg a romantikázós jelenet alól... :)

A SZÁNDÉK MEGVOLT

A szándék megvolt. Legalábbis én azt hiszem. Bár a fejlesztők stúdiójába nem láthatam be, az előkészületek azt mutatják, hogy talán most tényleg valami igazán ütős cím volt készülöben. A sorozat rajongóinak mindenképpen. Hiszen a szériát a szériát minden fontos szereplője a szériát hangján szövel meg, de még a szövegüket is, meg a sztorit is a sorozat forgatókönyvírói álmodták meg. Ez természetesen azt biztosítja, hogy emberek csak a hangjukban, hanem még a beszédstílusukban (rájuk jellemző szavak, kifejezések) is a jól megszokott összekapott logikát majd mutatni az egyéniséget (akár ismételten idézőknek/játszóknak). Természetesen nem csak a hangokat, de a zenét is olyan alkotta meg, aki már bizonyí-

re elkészített 3D-s modellekre, ezzel megpróbálva elérni a tökéletes hasonlóságot, ami filmbeli színész, valamint játékbeli szereplő között lehet. Amit még érdekességként meg lehet említeni, az a sorozat előkészítésének a szerepe, hiszen a fejlesztők kérésére direkt a filmes ruhátartó fotózást cuccukon megfelelően lett felöltözve hősnők, amiből az is következik, hogy a rajongók ebben is meg-

cait pedig valóban hasonlítanak a színészekre) azért a szériát a tökéletes. Sokszor kicsit szűré környezetet vár rá, az arconon érzelmeinek nyomára sincs, és bár látszik a szereplők a szereplők eredeti hangján, a szájuk még annyira sem mozog, mint egy csipa, ami kőbába esett. Ami pedig legfőbb (előtérbehozva, az maga a) főhősnő. A kezdesben látható felszolgálói ruhás részben például igen férfias tartása van, ami talán még a legnagyobb rájog szereplője vanózdúrást is letehet egy időre. Völös, hatás igazi trans/bodybuilderes külső az, amivel "almodok asszonya" rendelkezik. Ez így, ebben a formában szerintem kiadóról. Kicsit a mozgásba is kura (a motion captured technika mintha nem is lenne, talán nem is használták... erről nem sikerült információt szereznem), de mondjuk annyira nem vesztes. Irányítatlóság szempontjából szintén van egy kevés bibi. No nem a gombkiosztás terén, mert az mindkét géptípuson megfelelő, hanem inkább a verekedős részeknél, amikor ütköznek/rúgnak minden irányba, csak éppen legelőbbis nem arra amerre kellene. Ez per se azonnal jár, hogy hát fordítva a fizikailag deklensnek célpuljnak a levegőt, ezzel is igen komoly esélyt adva a túl lassú mozgású figuráknak, akik funkciómagát helyett kénytelen csatolni a gombkiosztással illetlen mellet. Ja





kérem, hát van akinek az S/M jön be, de én azért anyáztam rendesen, amikor már sokad-
hajtoltak le a földre, vagy ostromolt ki egy

pedig azt hiszem, kiérdemelt a lap alapján látható gyenge pontszám. Természetesen csak a főleg, halandó embereknek. Aki kedveli a sorozatot, a



lába kell helyezni a bálpultnál (úgy, hogy a pulis lány ne vegye észre), majd fel kell szállítani neki. A koszinóban emberek mászkálnak, teszik a dol-

posztalhattuk. Jópofa a későbbi kardozás, élvezhető a szereplők szükségessé váló lapok-
dás/hátulról elkapás mozzanata, de igazából sem



hatalmas pafonnal. A léfégyereknél tapasztalható célszerű a szenved ehhez hasonló gyermek-
tegyeségekben, ami így együtt kábe májdomén olyan
éveztes (játékmenet) nyílt, mint amit a Galaxy
mászolás részében tapasztalhattunk (na jó,
anyira nem vészes a helyzet... mondjuk annál
rosszabb iránylatú nehéz is készíteni). Ez az
egy dologon kívül azonban semmi komoly gáz
nincs, amennyiben sikerül úrrá lennünk elszaba-
duló hősnőnkön, egész élvezetes küzdelmekben
lehet részünk. Szavattossággal nem köt le sokáig
a cucc, hiszen se túlbíráltos mód, se igaz kéz-
tetés, ami miatt többórás (vagy néhányórás)
akór egyszer is végigjátszandó a programot. A
zenék szerintem sokszor unalmasak, semmi mon-
dók, de valószínűleg a sorozat rajongói sokkal
jobban értékelik majd ezt a részt, a hangokkal
együtt, ezért nem is húzom le, már csak a em-
beres izlésbeli különbségek miatt sem. Erdemes
amikor a részről megértenél, hogy a PS2 verzió
Pro Logic II, míg a X verzió Dolby Digital min-
ségségben szól meg (kábé ennyi is a különbség a
két változat között).

Elértünk a legrealitárból részhez: a hangulat ke-
deséhez. Elismerem... egy a sorozathoz jó néző-
nek biztos pokoli örömet nyújt, hogy belebújhat
kedvenc látnőjének bábéba, ráadásul egy új tár-
sítást játszhat végig vele, DE... A teszt a bloc a
játékoknak íródott, nem pedig a rajongóknak.
Egy vízszint a hangulat csak egy erős közepes.
Mert jópofa, hogy Barbie módjára minden epizó-
dban más testhezállo ruciban kommandozhatunk a
közvetlen hőlygményünk, ráadásul a félreapa-
sok kavalkádából kivergőde iszonyatosan látvá-
nyos amorizálása kezdetünk ellenfeleinkkel
szemben elég kevésnek bizonyul. Ebből fakadón

a rajongós mértékétől függően egy-kettő ponttal
feljebb rakhatja az eredményt, így tudatosíva ma-
gában, hogy ez egy a számára fogasztható cucc,
még ha a a teljesen költötte. De hogy miért is
ilyen a véleményem? Hát akkor nézzünk bele a já-
tékba...

A TOUCHSTONE TELEVISION BEMUTAT- JA: ALIAS THE GAME

Az indítás utáni bevezető moziban filmből-játék-
ból összevágott részek vannak. Nekem ugyan az
akción kívül semmi sem mondat, de a legyen az
én problémám. A főmenüben semmi érdekes (op-
ciók, készítői listája), ezért köteleztek az új játék
indítására. Kezdeti helyszín: Monte Carlo. A ka-
szinóba lépve szemügyre vehetjük Sydney csinos
ruját, felfriss testét, bugyuta mozgását. Miután
beszélünk a kontinál, megkapjuk a szert, ami a
háttal terpeszkedő (egy csajjal a diványon) ipse ita-

gukat, de ettől függetlenül a meggyőzőbbek pár
beprogramozott droidnál. A kanyhábá bekerülve
azután jön a program egyik fő motívuma: a lopo-
kodás. Az éreket kicsitve bejutunk a fagyaszba-
ba, ahol a játszható nő csodájá segítségével ki-
szedhetjük a jégfalból a létező, ezzel pedig el-
érünk a második fő motívumhoz: bűnyű jön. És itt
jön képbe a látványosság, már amennyiben meg-
oldjuk a ide-oda csapkodás problémáját. A két
ütésgomb, meg a védekezés kombinálásával si-
mán ülhetünk/rugathatunk, de akár a berendezést
használva is likvidálhatjuk ellenfeleinket (belevetjük
a fejét az asztalba, felkapathatjuk a palackosított
egy emberes fejbeállítás kedvéért). Ami a véde-
kezéssel kapcsolatosan jó móka: a DOA mintájára
kivédhatjuk a ütéseket, amikből rögtön egy ellen-
támadást is beviszünk. Később ellopakodunk a ka-
szinó alatt, számítógépet hackelünk, majd lejutunk
a gépházba, ahol már rengeteg csúnya, legyeres
bocsi találunk. Innenél kezdve kicsit izgalmasabb
lesz a dalnyunk, de igazából nem sok olyan át-
ményben a részünk, amit máshol még nem ta-

a helyszínek, sem a feladatok nem fognak igazán
lekölni hosszútávra. Egy főalka ugyan jobb, mint a
régibben már tesztelt, azóta pedig teljesen elűnt
(persze nem véletlenül) Dark Angel (a pörhuzam
kedvűlt az is sorozat alapján jóval, szintén ve-
rekedés stíff volt), de ha őszinte akarok lenni, nem
olyan lényeges a két játék minőségbeli eltérése.
Egy MGS, vagy Splinter nyomába a érhet, de
még a Mission Impossible utolsó feldolgozását is
sokkal nyugodtabb szívvel tudom ajánlani.

Azt hiszem, hogy a film kedvelői kívül a Alias
nem igazán ajánlható senkinek, de még nekik is
jól el kell gondolkodniuk a vásárláson, vagy azon,
hogy vajon mennyit ér meg nekik a Jennifer Gar-
ner létezését. A két gépen egyformán a ké-
zészerűt, a hangon kívül semmi különbség a kettő
között. A rajongók egy kicsit hozzá a tehetnek,
így a hetes pontszám közelében kátek majd ki.
Talan még rá is kattantok? Nem annyira vagyok
biztos ebben sem, de a mai világban bármi meg-
történhet. :)

BÓJTÓŠ GABOR
bojtorgabor@freemail.hu



ALIAS

ACCLAIM
PS2, XBOX

JÓ
JÓ
JÓ
JÓ
JÓ
JÓ

PS2
1 játékos
minimális árnyék (TACS)
anag írástól (shock)

XBOX
1 játékos
1 menü 37 bók

✓ alias a sorozat kedvelőinek...
látványos hunyák
a eléggé közepes, a a elég tartalmas

6 pont 5 pont

Új termékeink



Magyarországon forgalmazza:

N-TEC Kft

1102 Budapest, Szent László tér 20.

Tel.: 06-1-261-1219

www.ntec.hu

rahmati! Nehézkeségi szintenként egyre erősödnek az ellenfelek, ráadásul sokkal több is van belőlük. A feladatok egyébként egyszerűek: ölni, ölni, ölni, ölni. Ez maradt a régi. Lehet találni titkos helyeket, ezért érdemes odafigyelni mindenre (hatáimos horába be-leugorva egy pénzben találjuk magunkat, egy szor talpaton található kapcsolóval az egyébként zárt ajtó kinyílik, sálóbbi...), már csak a pontszám miatt is. Először Szégyen és győzelem, amennyiben valaki ilyen sorsra jut...

UTÓNNI UTASÍTÁSOK
ELŐZŐK
UTÓNNI

Kooperatív mód? Isteni! Nincs is nagyobb filling anél, mint amikor haveler egymást lefedezük és osztjuk a mindenféle támadó szörnyeket, mutánsokat. En indulok balra, ő jobbra... Miközben pedig lassan haladunk előre, forgatodunk mindenféle, ne-hogy oldalba kapjon valaki, vagy hátulról lépjenek meg. Bár a többi kétféleképpen lehetőség nem olyan nagy durranás, ezt az előbbi, gép elleni verziót mindenképpen érdemes kipróbálni, ha van két irány... na meg egy társ. Az online mód talán pár embernek megjelölő szórakozást nyújt, de igazából szerintem nem ez az a játék, ami rangotegen játszanának a neten. (Magyarországról főleg ján.)

Jópofa game, de volt már/lesz még jobb is. A többi gép verzióhoz képest bna átlát, de még a hardver erejéhez képest is gyengén muzsikáló grafika. A megváltoztathatatlan gombkiosztás. Az idővel azért unalmas játékelmény. Ezek a negatívumok. Utóbbihoz hozzáfűzés: sajnos a Serious Sam olyan játék, ami hihetetlenül rabul ejt egy darabig. Vigyázzatok egyedül/társakkal... de a később nem veszed elő, maximum akkor, ha már nagyon tele a *lód mindennel, és igazán vérengzési, ármoklást akarsz. Mert ez utóbbi nagyon jellemző a programra...

Sztylzo, lánzfűrés, sörétes puská, rakétavető, sálóbbi. Zsír fegyverek! Sét, még járműbe is pattanhat, majd abból kihátrál a nagy csapatokat. Non-stop gyilkol: az azt mondom, hogy igazán unikum, nagyon jó kis játék. Ezek a pozitívumok. Sokan rábánnak, még tabben pedig azt kérdezik értetlenül: mi ez a ször? Pedig ez nem a féklia egyik melléklete. Egy ötletes, ámde teljesen öncélt hentesítés. Fröcsög a vér, meg a zold trüfi, repkednek a testrészek... ám nem féltelmes. Inkább csak szimplán szórakoztató. Technós/metalos dallamokkal, bugyuta stíjorálással, grúllán támadó, hatáimos mennyiségben először/lenyervek együtt. Mert ki az, aki azt mondja egy óra önleledt lövöldözés után, hogy a Serious Sam egy baromság? Miközben rohan felénk a bolány... megállíthatatlannak tűnik, de a sörétes puskából leadott feljövles hatására felbukik, vagy úgy porzik körülötte min-



den. Miközben a lépegetés minden oldalról megindulnak felénk, mi alatta sorszezünk, hogy elkerüljük a lézereket, rakétákat... azután az egyik rakétát eltaláljuk, ami a lépegetéssel együtt málik el a semmiben. Miközben vagy hűsz/horminc Dum Dum veti ránk magát, előkapom a lánzfűrészt, és Bőrpofát játszva hangosan nevelek, ahogy lazán átsétálok a fűrészt áldásos munkájának gyümölcseként szanaszét fröcsönő zold tömön. Miközben sétálok le a völgyben, egyszer csak meghallom a fejünköl, első bombák egyre közeledő csaportas ordítást... azt sem tudom, merre nézek, egyre idegesebben forgatom a fejem... az inválés pedig egyre hangosabb... Ezek komoly hangulati elemek. Ki az, aki erre azt mondja, hogy nem érdekli, mert egy faritást nem ér? Nekem hibával együtt is lehet, mert megfogott a hangulata. Aki pedig hajamos baromságnak nevezni, vagy le-szólni az ilyen játékokat... az ne vegye meg, még csak ki se próbálja, mert nem fog tetszeni neki. Önleledt gyilkolás, vérengzés... mefőzve az alakoskodást, gondolkodást, vagy a kamolytágot.

BÓJTOS GÁBOR
 bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Az a baj, hogy én már Xbox-on helyére játszottam magam a Serious Sammel, így ez a kompromisszumokkal keli PS2 verzió nem csúszott fel túlzottan. De tén nagyon gond nincs - ennyit bír a gép, kész. Ez a leggyengébb változat, de azért ez még mindig hamisított Serious Sam feeling, tehát ha kizárólag PS2-d van, és bírod az FPS-eket, nyugodtan beszerezheted.

SERIOUS SAM: NETT ENCOUNTER

TAKE 2 / CROTAM

grafika: közepes
 játszhatóság: jó
 szavaltosság: közepes
 zene / hang: jó
 hangulat: kiváló

1-8 Játékos
 memóriakártya 8mb (108K), 16-9
 analóg irányítás (analóg stick), online
 ✓ nagyon hangulatos, unikumnak
 számító hentesítés
 x idővel azért megunható,
 grafikailag elég gyenge

7 pont



A mikor ezeket a sorokat gépelem be a szövegszerkesztőbe, még nagyon távolinak tűnik a 2004-es portugáliai Futball Európa bajnokság – lévén, hogy április közepén van. Amikor viszont megjelenik az újdíj, és megkaparintható kedvenc meccsjeinket, már május vége lesz, tehát szinte az ajtókon fog kopogtatni a soron következő EB, így várlik ez az április közepi cikk kiemelkedően fontosnak május végén. Mivel a cikk hivatalos megjelenési dátuma május tizenhatodikáig, ami valószínűsíthetően korábbi dátum, mint az újabb megjelenése, reméltem **=====** rohan le mindenképp a bókba, UEFA Euro 2004-es vásártárral, hanem megvárja szépen az 576 Konzol standok karöltéséig, és csak a cikk elolvasása után fog dönteni a játék megvásárlásáról. A program ugyanis minden előzetes elvárásokkal ellentétben *igancsak* gyengén teljesít, és kétnapi játék után is értetlenkedve állok előtte. Vajon tényleg komolyan gondolták **=====** EA-s figurák, hogy azt ilyen állapotban a boltok polcára lehet kilátni? Az ember a hosszú évek alatt már hozzászokott a jóhoz, és elég nehezen veszi be a gyomra, ha a megszokott minőségben ottl produkttal találkozik, vagy kénytelen játszani. Márpedig az **UEFA EURO** **=====** esetében a ténylegias forog lent! Ha jobban belegondolok, talán nincs is olyan paramétere a játéknak, amit ne szűrték volna el, vagy ami egyéb programokban ne lenne sokkal jobban megvalósítható. Az EURO 2004-nél annak ellenére, hogy hivatalos játék, még arra sem vettek a készítői a fáradságot, hogy egy igazán ütős kis introt passzírozzanak **=====** DVD-re. Pedig **=====** mellé talán CG animokat gyártani; elég lett volna, hogyha egyes bajnokságok legszebb jeleneteit (mint például a Lazio elleni Mancini, vagy a Real Madrid elleni Cuire góli, és hasonló pompaszízes megmozdulások) csokorba szednék, és profi módon megváltják. Felváltathat **=====** legnagyobb Európában játszó játékosok: Figo, Beckham, Totti, elj, de király lett volna. De nincs semmi ilyen, így aztán **=====** király, és csak egy rövid kis bejátszó láthatunk a játék grafikaiján, ha sokáig nem nyomjuk le a Start gombot a kontrollálárra.

A játék menürendszer talán **=====** egyetlen pozitívum, amit külön meg lehet említeni. Sikertől ugyanis végre szakítok

örjögő szurkolókkal teli lelátót látunk, míg a másik oldalon szinte egy teljesen üres lelátó árulkodik, két magányos drukkerrel mindössze. De egyébként is jellemző a játékra, hogy a menüpontokhoz mindig tartozik egy-egy odalt-

sabb, hogy használati nemzeti tizenegye szerepel-e a játékból? Mindenki meggyőződhet, hogy igen! Rádásul a játékleírások kezdésnek eljutni arra a szintre, ahol már különösebb helyesírási hibák nélkül is le tudjuk írni kis országunk megkerdőlészelt tehetség labdarúgók nevét. Sőt, az Euro 2004 mindennél magasabbra teszi a mércét azzal, hogy már képes lekezelni az élezes betűket is, tehát Tótili Ástila végre nem Tokoli, és így tovább... (Még azt is sikerült helyes leírni, hogy Magyarország.) A stílusban egyébként szerepel az összes országok válogatottja – a legerősebből a leggyébeig –, akik anno 2002 őszén névlegtek a hosszú selejtezősorozatnak, még akkor is, ha nem kerültek ki az Európa Bajnokságra. Nem nézetem végig minden csapatot, de érdekes dolog, hogy például a program **=====** a holland csapat játékosait, és egyszerűen csak NED 1-X-nek hívja őket. Talán nem mindenki járult hozzá a játékból való szerepeltetéshez? Nem mellesleg egyébként, hogy bár rangság csapat rang-

gony, alapban abba a csoportba sorol be minket a játék, ahová a való életben is bekerültünk (lehet egyébként új, véletlenszerű sorolást is kérni), és végigjátszhatjuk az összes csoportselejtezőket, végre visszavághatunk a Leteknek, Lengyeleknek és a többi. A játék olyannyira végigköveti az EB-t megelőző két évet, hogy napról napra jönnék a csoportmeccsek, de ezen felül még a barátságos meccsek is szórón tartja a program, és azokat is lejátszhatjuk, ha van kedvünk legyélként el is nyomhatjuk a mérkőzéseket – simi).

Ez több szempontból is hasznos. A barátságos meccseknek ugyanis egy rakás játékost kipróbálhatunk, és az egyes győzelemmel növelhetjük a csapat és a játékosok személyes morálját is. Azt, hogy **=====** adott meccs előtt ki milyen formában van, egy külön képernyőn tudjuk megnézni. A játékosaink általában akkor fejlődnek, ha az előző találkozó győz-

tünk, **=====** még épp beke-

retek **=====** kezdő kizen-

egybe, és ez fordít-



lő, potosabb kép is, de még a töltések alatt **=====** kell unatkoznunk, mivel a legutmányosabb trükköket akkor ismereti **=====** gép. Azért, hogy némi öröm is keveredjen a nagy öröme, elmondom, hogy a menük valami izonyatosan lassúak, a lenyomott gombokra csak másodpercekkel később reagál a gép, ha egyáltalán reagál, ami különösen idegesítő mondván meccs közben, ahol a reagálási idő ennek **=====** többszöröse. Mielőtt rátérnék a játékmódokra, egy kicsit foglalkozunk a programban szereplő csapatokkal, és derítjük ki, ami számunkra a legfonto-

teg labdarúgó szerepel a gameban, mintha a névsort még másfél évvel ezelőtől állították volna össze... Rengeteg **=====** számmalra ismeretlen arc, és a nagyobb válogatottak közül is sokban már jó pár hónapja újonnan fedeztetett nagygyűk játszanak, akiknek itt még híre hama. Hol van már manapság a román Mirinut? Vagy ugyanígy hiba a magyar válogatott fűnykipe is, ahol még kátható illés Béla, a játékból viszont nem találkoztam vele – még jó, hogy a Fehér Miklós nem hogy-kéi benne.

Az UEFA Euro 2004 mód talán **=====** legértékesebb a játékból, itt ugyanis a selejtezőkkel egészen a döntőig végigjátszhatjuk az összes meccset. Ha csak simán az EB lett volna a játékból, még ennyi pontot **=====** kapott volna tőlem, ez viszont nagyon kellemes. Ha ugyanis már kiválasztottunk egy csapatot (Hun-



KEEP THEM GUESSING.

Use our new "take shot" to keep the keeper guessing.





va is igaz: akit kihagynak, vagy lecserélnek, annak csökken a morálja. Ez így jól hangzik, de a játéknak elég hűlően van megvalósítva. Előfordul például, hogy már jövőben ment az EB, amikor lendüvünk azért rőt a morálja, mert ő lett a hónap játékos a klubcsapatánál, vagy egy másik játékosomok épp azért csökken a morálja, mert ebben a hónapban nagyon kevés játéklehetőséget kaptak szintén a klubcsapatánál. Szóval elég gáz. Mindegy, meccsek hosszú sorozata után ki kell jönnünk végül huszonkét játékos, akiket az EB-re kiutazunk. Ott aztán a meccsok kereteket kell beállítani le először a csoportmeccsek, majd a játékosok a döntőt. Utána viszont nincs tovább... kezeshetünk elől mindet, vagy ellátogathatunk egy eltérő játékmódhoz. Igaz ezek nem túl változatosok, hiszen játszhatunk gyorsban a selejtezők nélkül EB-t, akkor kreditatunk saját EB-t szabadon választott csapatokkal, esetleg nyomhatunk barátságos meccseket, összeállíthatunk vegyes válogatottakat (Fantasy) a legnagyobb nevekkel, illetve külön részben gyakorolhatjuk a tizenegyeseket, és a különböző szituációkat, mint a szabadrúgások, és a szünetek.

Ez tehát idig nem is túl tartalmas, nem is túl összedeztet, tele van hibákkal, azonban mindentől függetlenül lehetett volna még egy játék az EURO 2004, ha a meccsek legalább olyan élvezetesek lettek volna, mint mondjuk a Pro Evo 3-ban, vagy a FIFA 2004-ben. De sajnos pont a játék legfontosabb részét sikerült a legjobban elcsúszni. A csapatok bevonásával még nincs is baj, jök a kamerázások, a stadiónak is kinekivel valahogy. A nézőtér azonban már kifejezetten csúszás, a futómba effektus próbálkozás pedig megmosolyogtatja az embert. Az arénák is mintha csak nagy vonalokban hasonlítanának a való életben lefektetett névadókra: én ugyanúgy csak nyomaiban ismerem rá a Puskás Ferenc stadiont, mint a San Siro-ra. Ami viszont nagyon durva volt, hogy a hazai meccseknél fellengzik a magyar himnusz is, és jól felismerhető a Haza Magyarországa, az Úllati uti meccsekre jellemző ütemes tóps is. Ez egyébként minden országba igaz, Angliában például a „Come on England” vehető ki kitalálások. A játékosok egyébként elég vegyes képet mutatnak, a nagyobb sztárok hasonlítanak a legjobban önmagukra, Figo például kiképzött, mint az életben, még a borotvát is jól ki lehetett, persze ez sem minden esetben igaz, mert Kahn például még csak nem is hasonlít önmagára, az ismeretlen nevű NED X-ben viszont könnyedén felismerhető

MARTIN

A foci az a sport, amit vízben játszunk...? Féltre a tréfor: nem tudom, hogy az a játék mennyit ér. Látnom már hozza 3,5 pontos értékelést. Még látnom azt szerettem próbálni ki, mielőtt megveszem.



nek minket, ami azért az életben közel sincs így. Az irányvezetőtől kár beszélni is, mert olyan lassú és körülmenyes, hogy az minden képezelet felülmúl. Mire csórt emberünk elfordul 45 fokos szögben, már hátrán beérték és szereltek. Egy esztendő nem lehet finom testmozgásokat sem csinálni, és az egész úgy néz ki, mintha a játék nem kezelné le normálisan az anolákorokat, és csak a régi digitális nyolc irányt ismerne. Egyébként passzolni sem igazán lehet, ami azért elég fontos elem egy fociprogramnál. Egy szerűen nem érzékeli a játék, hogy merre szeretnénk elrúgni a labdát, vagy hogy kinek szeretnénk átadni. Hibba akorunk egy hosszú indítást adni a jobb oldalra, ha egy fél fokkal jobb szögben látunk másfél méterre áll meg egy csapatúrunk, szinte mindig neki passzolódik a labda. Nem lehet lyukra futtatni sem, mivel nincs külön ilyen gomb, de felesleges is lenne, hiszen



a társaink csak alibiből követik a támadásokat, a játékok már egyáltalán nem élesek együtt. A sok kis hüvely, már a középpályán elfutnak a ingek, hogy passzolgat nekik, amikor meg kiugratnák őket, egyszerűen leállnak, majd pár másodperc múlva észbe kapnak, és elindulnak, csak akkor már késő. Egyezszoval rohéas a mesterséges intelligencia, és ez ott is lehetnért, hogy ha megállunk a legutolsó védőkkel, és nem mozdulunk, szerencsétlen ellenfeleink nem tudják, hogy mihez kellene kezdjenek, csak egy helyben tapogarnak! Nincs is értelmes csapatoték, a legbább gól pedig kispályákon látható fill-rolt a tizenhatosban belüli szünetekkel asik, vagy tévél látszóval. A szabadrúgások és a szünetek is elég bédán lettek megvaldva, még szerencse, hogy ezeket külön is gyakorolhatjuk. A bíró is elég vicces figura, hiszen MINDEN szabálytalanságot sárga lappal büntet, talán inkább ezen kellett volna többlet dolgozni, minsem azon, hogy a játékosok a szabálytalanság után szinte egymásnak essenek a dühét. Az egyébként jó pont, hogy a két vonalról is látható játék közben. Ja, és a bédá közönség minden egyes becsúszás szereslénál felhárdul... opóm...

Hozzá lehet persze ehhez is szokni, ha meg nagyon nem megy a játék, és mondjuk totál leidegesít, mint engem is oly sokszor, akkor a leggyorsabb, ha egy kis időre mentek közben csapatot váltunk, és fővünk is ellenfeleinknek néhány angol, úgy rögtön megnyugszik a lelkiünk. De ki akar majd ehhez a visszatekintéshöz hozzászokni? Én biztos nem. Egyébként az egész játék alatt az volt az érzésem, hogy egyszerűen fogtunk a 1999-es FIFA-1, egy kicsit kikészítettük, majd piacra dobáltuk, mint Euro 2004. Ez a játék sem grafikai, sem irányítási, sem a körítésben, sem mesterséges intelligenciailag, sem pedig játékműnyben nem állja meg a helyét 2004-ben. Ezért kár már megvenni a játékokat!

Csipi M Lée
csipimlee@576.hu

UEFA EURO 2004

EA SPORTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCIS

ARÉNAK	közepes
JÁTSZÓTER	közepes
LEJÁTSZÓIDŐ	közepes
zene / hang	közepes
grafika	közepes

1-2 játékos, multtáp adapter
memóriakártya 8mb (177Kb)
analog (trajfó) (dual shock)

v rémletem az eb énnel színműnyolabas 125

x társak 2004-es eb-re
konvertálva ead stúdió

7 pont



Rendkívül jó hangulatban ütem neki a **Malice** tesztelésének. Kicsit ugyan féltem attól, hogy az optimista, cínés hangulat hamar átlátszó passzista ordításhoz, mely majd az alkotókat fogja érinteni, vagyis inkább gyalozni. Szerencsére így történt. Bár a Malice csupán egy közepesnél alig jobb platformjáték – PS2-n ugye ilyenből már tizenkettő egy tucat, így az elvárások is magasak –

Történeti ugyanis, hogy menekülés közben rossz helyre tette be a lábsát és persze rosszkor, így egy nagydarab dőlni leharapta a fejét. Húsnadrák kiműtése azonban egyben a történet kezdete is. Malice ugyanis a túlvilágra kerül, hogy aztán a kopóban áldogoló figura – aki feketé ábrázolásban meglehetősen hasonlít a halálra – megfogadja a belépést tőle. Az ak: a leányzó s nyilvánítás szerint isten-

EGY ISTEN-NŐ „HALÁLA”

A játék sztorija meglehetősen – pozitív érelemben véve – egyáltalán nem lett, de talán pont ezért humoros és jó is. És szerencsére végig is ilyen marad...

Az anyag címszereplője Malice, a vörös hajú, szabad szájú leányzó, aki legutóbbi kalandja után csúfos véget ért.



zumot. Mindezeket túl, Dog God ellopja a II Logie Key-t, mely tárgyk segítségével teljesen elrejtőző az univerzumban, így megtalálni sem lesz egyszerű. Ehhez ugyanis meg kell találni a nyolc kulcsot. Igen ám, de mindegyik kulcs Dog God egy-egy szolgájához van – számtalan egyéb akadály mellett persze – akkor le is kell győzni. Ha ez sikerül, akkor az utolsó kulcs valószínűleg elvezethet Dog Godhoz. És ha ő is sikerül legyőzni, az világos valószínűleg visszatérhet a béké...



SZINTEK, PÁLYÁK, FELADATOK

Mindezeket tehát érdemes tanulmányozni egy kicsit a pályákat, hisz egy platformjátéknál ez a legfontosabb. Az anyag központi a már említett Orrey lesz, innen lehet menni a pályákra is. Ezt azonban ne így képzelj el, mint a hagyományos platformanyagokban. Csupán egy teleportáló bázisra áll, ami mindig az aktuális világba visz attól függően, hogy éppen hol tartasz a történetben. A dolog önmaga hátránya, hogy nem tudsz visszamenni a régebben bejárt helyekre, így ha azokon valami elhagyasz, többet nem is lehet elkerülni. Konkrétan: szíveskell gyűjteni – az egész játékban 100 darabot, mindegyik szinten állni lehet levélni – így gyorsan kiszámlálod, hogy hány helyre lehet eljutni. Természetesen ezek a szívecskék rendkívül eldugott helyeken vannak, így aki maximálisan, annak rendkívül sok fáradságba fog kerülni, hogy összeszedje őket. Főleg így, hogy a már bejárt helyekre nem lehet visszamenni.

A világok amúgy több alpályára oszlanak, míg a legvégegyen egy főellenes vár. Ezek leggyőzehez természetesen ügyesség és gyorsan kell kell. Ha sikerül, akkor megkapod egy kulcsot, mely az Orrey-ben a helyére lesz az új világok világok nyitnak meg újabb pályákat és főellenesekkel, így egészen a játék végéig. Maguk a pályák illetve az azokon elveendő feladatok rendkívül vegyes érzéseket keltenek bennem. Lesznek ugyanis kiemelkedően jó, ötletes helyek és küldetések, mely borzoló unalmasak és ötletlenek is. A jobbak közül csak egy párdó, hogy ne sok pozitív kritikát szuper volt, amikor egy robotot kellett telegelni az egyik pályán a továbbjutáshoz – igaz, ez egy meglehetősen nehéz feladat volt. Egy-egy jó ötlet mellett azonban érzem, hogy a készítő sokszor kiütközött, és nem tudtak mivel is dobniuk le a játékmennet. Ilyenkor sablonos, folyamatosan ismétlődő feladatokhoz nyúlunk, melynek egy célja volt a játékos káoszba. Sokszor előjön az a feladat, amikor bizonyos számú ellentel kell levéni,

ez szinte valamennyi pályán visszaköszön és egy idő után s monotonnak leszi a játékok. Kár, hogy a készítő kiképzett, és nem volt fantasztikus, hogy valamennyi pályát változtatással tegyék. Egyébként a nehézségre azért ügyelt. Kezdetben nagyon könnyű lesz az anyag, de a negyedik pályán után elkezd egyre süröbber szivni, ami persze nem baj. Nem lesz ugyanis játszhatatlan a program, de még elegendő kihívást nyújt. Sikerült tehát megtalálni a még optimális nehézséget, igaz, a vége tele egyre többet fogunk anyázni.

KEZELÉS ÉS KRITIKÁJA

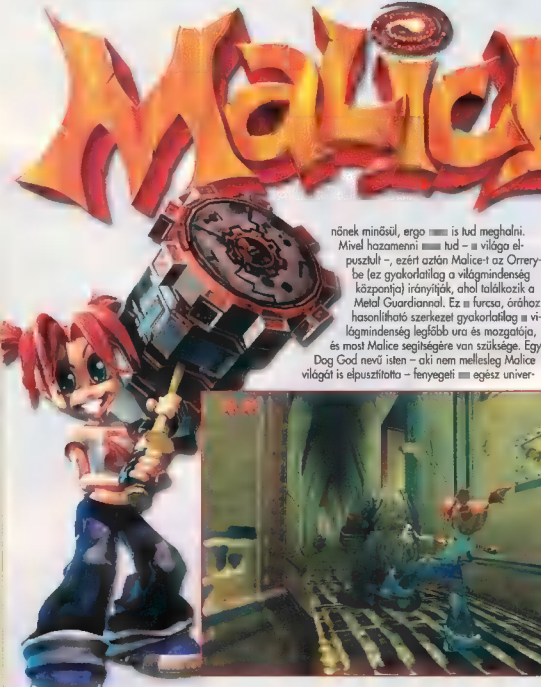
Most pedig nézzünk bele kicsit jobban a program kezelésébe, és lássunk egy-két ehhez kapcsolódó észrevételt is.

A jobb oldal analóg korral tudsz menni, míg a bal oldalival a kamerát forgathatsz. Utóbbihoz máris van egy észrevétel. Kezdem feladni azt a hitelt, hogy egy 3D-s platformjátéknak lehet igazán jó kamerakontrollt. Mivel képesek erre egyáltalán a programozók? Mert nem is emlékszem, hogy van-e olyan 3D-s platformjáték, melynél ezzel nincs probléma. Természetesen a Malice is ilyen, sajnos. Nagyon zavaró, hogy állandóan a kamerát kell állítani, hogy jól lássuk, mi történik körülöttünk. Amúgy az L2-vel mindig magunk mögé állíthatod az operátort.

Az X-szel tudsz ugrani, míg ha kétszer lenyomod, dupla ugrást csinálhatsz. Az ugrás használatánál jól elő a program másik szokatlan jelensége, nevezetesen, hogy kicsit lassú lett. Sokszor így érzem, hogy lassított felvételben látom Malice-t mozogni. Nem annyira végtelen ugrás ugrás, mert a játszhatóságot – mint látni lá, de mégis így érethetnek volna ér – amúgy PAL verziót teszteltem, tehát, hogy az NTSC képernyőn.

A Háromszögletű tudsz mindenféle gombot, teleportot aktiválni, például a Metal Guardian mellett ezzel tudod a kulcsokat is helyrehozni.

Az R1-gyel léphetsz a főmenübe, itt több almenü is található. Legfeljebb az aktuális feladat leírását láthatod, így semmiképpen nem akadhatasz meg a játékokban, mert csak belépsz ide és elvolszod, mi kell csinálni. Itt találd továbbá az eddig összeszedett szívecskéket mennyiségét is. Ne zavarjon meg, hogy a stuff szívecskéket jelzi az energiadát is (bal fel-





ső sarokban), melynek értéke folyamatosan növelhető a játékokban.

A menü első részében találhatók gombokat, ahova varázslatok lehet gyűjteni. A mágiaokat történet szerint lehet begyűjteni, így egyet sem hagyhatok el. Használatához R2 + valamelyik gombot kell nyomni, attól függően, hogy melyik varázslatot akard használni – a négy gombhoz négy mágia tartozik. A varázslatokhoz manna szükséges lehet (az energia mellett a kár kár jelt is mennyi van éppen), ezt a pályákon található kék kristályokkal lehet feltölteni.

Nem szölköl még arról hogyan lehet kiiktatni az ellenfeleket. Szerencsére Malice kap egy hatalmas bunkósbotot, ezekkel lehet kiűzni mindenkit a Négyzet vagy a Kár (utóbbi erősebb csapás) használatára.

MARTIN BÉREK

Ez a Malice game már fenyvéltek azt van a közönségben. Nagyon régóta jönnek róla a képek: csak fejlesztették, fejlesztették, fejlesztették – míg végül egy jó közepes akciójátékot hoztak ki belőle. Az első screenshotok idején még nagy volt a hype – egy kórházba hozták a kórt, a kórházba hozták a kórt, a kórházba hozták a kórt... Hát úgy látszik elcsúszott a kár... vagy ki sok komoly konklúzió jött ki a kórházból? En nem érteném, csak ha már mind lementem volna a témában...

val. Ehhez kapcsolódik, hogy az ellenfelek intőzően buták lettek. Ha megállnak elkezdnek felidőzni, ilyenkor ha megállsz egy helyben és elkezd nyomogatni a Négyzetet, akár csúszott szemmel, energiaszűrés nélkül leverheted őket (ezt ki is próbáltam!). Később idegesítőek lesznek a lövöldöző szörnyek, akik csak állnak egy helyben és a pályá legutóbbi pontjairól lőnek minket – szét. A misteriózus intelligencián kívül nem tudok volna csiszolni, mert ez így bizony gyatra lett, és unalmas lesz a harcok. A főellenségek is buták, csak az előre beprogramozott mechanizmusokat csinálják, így ha megtanultad a mozgásukat és a technikáikat, gyerekjáték lesz lenyerni őket.

GRÁFIKA

A Malice grafikájáról nem sok jót lehet mondani. Kis táblaszal akár egy PS1-en is elmenne, legfeljebb némely pályá kidolgozottságát nézve.



Az a baj, hogy a színek túlságosan visszafogottak, és ezért a színek nem elég látványosak, nincsenek szép effektek, minden olyan közepeszerű. Róadásnak az animáció sem tökéletes, sőt néha gyatra. Nem tesztelt, hogy minden (pólya)elemek: mondjuk fók, szereplők szövegletes, nincsenek szépen leképezve a formák, mint mondjuk a Pitfallban. A grafikusokat még bizony meg kellett volna dolgoztatni, mert ez így csak közepes lett.

Az audio területén nem tudok kiemelkedő, sem negatív dolgokról beszámolni. A zenék nagyjából megfelelőek és a szinkronnal sincs baj, minden szereplő beszél. Malice dumái néha nagyon bejötték, jókat szórakoztam rajtuk. Csak az nem

varó.

Mindent összevéve: a sok a hiba ellenére mégis valahogy jól elvolum vele. Hiába csak a közepesnél alig jobb színvonal, nekem bejött. Hogy végül miért is? Azt hiszem a jól eltalált játszhatóság miatt. Igaz, hogy sok az apró probléma, de szerencsére nincs olyan óriási glikter a programban, ami az egészt tönkrevágja, és ezért a hangulata is ok. Ennek ellenére a megszerzését csak abban az esetben javaslom, ha tényleg platformjátékra vagy vagy és az óriási választékból már minden nagy címet kipróbáltál. Akkor érdemes megvenni. Ha azonban igazodsz addigkor a témában, akkor keres magadnak más anyagot.

Veres Miki

MALICE	
EVOLVED / AGONALAI	
Átlagos	közepes
Átlagos	jó
Átlagos	közepes
Átlagos	jó
1 Játékos	
memóriakártya 6mb (109KB)	
anatór tárgy (dual shock)	
✓ jó hangulato platformjáték	
✗ az erős mezőnyben ez kevés	
0,5 pont	

K ezekben vala a Medal of Honor is a MoH a PS-enben vala. És én nyomoztam a szent kontrollációs jeleket, nagyokat háromkádán, mikor a sötét szöglet felé fordult engem és örvendeztem szereltem azok megadandósáira. És látom, hogy a MoH jó. És lett este és reggel, a második nap, és én még mindig nyomoztam a szent jeleket, az-ig szemem lecsukódni kívántam. 5 másod a MoH kivételével, megadom és az életem politikai rejtelkébe, a most visszamenőlegem című napokra. Amen.

Nem kell felni, nem írom végig a cikket a Károly Gáspár-féle stílus alkalmazásával, csak élethosszig tartóan egy kicsit. A MoH annak idején kénytelen volt rábánni, és a lendületet tovább is folytatta a második részel, azonban annak a végére már látzott az öflet-terelenség (robot náci – vagy náci robot, eh). A PS2-es Medalban meg volt a 4 üféle pálya, miután mehetünk tovább a cső pályákra, nulla mozgásszabadsággal, a legújabból meg ne is beszélünk... Harci vígágyaimnál némileg enyhítette a Wolfenstein megjelenése, csak szemem kör volt baba a sok szent meg szent és múnia. Értéketben fogalmazva, vígágyok-tom már egy igazi habarás lövöldözés után, ahol érzem a nyomozási légkört, a virtuális földi álálkódást a nyomomban, golyók fel-lyülését és gránátok robbanását után során. Mert ez a habarás, nem a Ghost Recon vagy SOCOM fele bújóska.

No, és most itt a World War Zero, ami ugyan jól megadja a hangulatot, viszont a történelmi háttérrel szembe nem nézhetjük. Ugy látom, időkeles elegy nem lesz egy-hamar, korhát összerapszóló eszközök in-kább nyomulnak a Panzer Generali a hat-százaléki táblákban (amiben egyébként a náci-ka kell győzelemre vinni – érdekes, az régen még nem öltözött akkor ellenséges a cenzorok részéről). Az Ironstorm ugyanis nem állítja meg az Elő Világháborút a németek kapitálizációjával a híres vasúti kocsiban. Most éppen 1964-ben járunk, és a Nyugati Kanizsárium kato-nájáknak James Anderson főhadnagy képeiben kell meg-akadályoznunk ■■■ dróli. Bolsevik lázadást leverő Ugen-berg báró Orsz-Mongol birodalmi terveit.

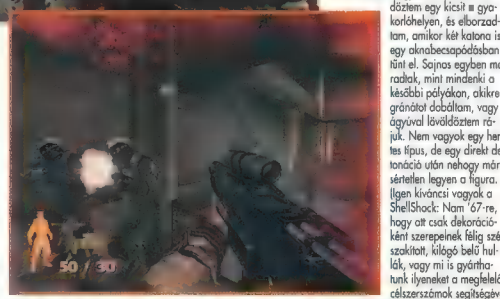
A korabeli háborús híradókat idéző intro filmetek után megkapjuk levelezési lehetőségeit is a nagyjárda-mú elk a főmenü, mivel a Kampány, a Multigajás és az Options az összes pont. Jó lett volna ilyen extra meg-on-line lehetőségeket is látni, de a mult itt csak a nagy ké-pernyős, osztott nézetet teszi lehetővé (nagyképernyős TV-szék élethely). Pedig szerintem két multipad ábról si-mán, vagy ha hozzáadással kijön egy ml-adapter, de az megint más kérdés, hogy az SCE mi veszi fel EU taggá létszámaitól országunkat a support listán. (Itt megjós eljött, énekesz és léte közönsége... Ne-rancsinnál okosabban ne habórkodjunk lá, a Munka Un-tepe amerikai tábornagy (ha jól tudom), nem az óttos korabeli életem, csak nekünk ■■■ volt rá jobb dalunk.) Szóval, baroti körben lehet deantholomok, ugyanezt 2-2 embres csapatban is megtenni, a baroti lövöldözés sebességi mértékének beállításával, és szólas rohanás is véghezvinni a megint csak klasszikus capture the flag szabályt szerint. Hó, megintem pár pályát, de a meg-egy G3 Arena... Ha már nincs internet támogatás, leg-



dolb LAN portit beépíthetnek volna, hogy ■■ egy gép-nek kelljen ■■ 4 külön helyszínt felépítenie. Aztán pár est-na beletér így is, pl. egy földalati szinten a kőszópok szétrábotagatása.

Nos, ennyit a multiról, lassuk az egyzetesítés részt. A szokásos 16:9 kép és Dolby PLII hang beállítás után el-mereghetünk azon, hogy a párom nehézségi fok közel melyikhez vagyunk elég erősek kellőleg és ideigleg. En a Normalan elég jól elváltam, de hardcore idegbetegségi választhatjuk a megabotulati nevei Suicide-et is (magyarul öngyilkos). Ez ■■ az azt jelenti, hogy saját magunk felad-batósával kell örvendezni az ellenségnek, hoven hogy győzhetünk pánzt új TV-re és gőpre, és ez miatt én ha-lunk (lásd The black day of Grundig TV, avagy Radeon ■■ az NFSU-val, előző szent Csem). No jó, azért ennyire nem veszélyes a dolog. Ennek kapcsán elgondol-koztam, hogy mikor találtam én gamét hard fokozaton, de a kártelemek negatív lett. En játszottam szeretek, sikerel-mények szerepe, nem csak szimulátorban. Érdekesen va-lamilyen felismerés arról, hogy egyáltalán a gamerek háty-százaléka választja a szavazó lapozatot, vagy csak fái beidegződések miatt van mindig három lehetősége szent a játékokban. No, játszunk végrel

Megpróbáltsuk a frontvonalon kezdődő a tábo-runkat, ugyanis itt kaptam a parancsot, miszerint be-kell jutnom az ellenséges vonalak mögé, és megsemmi-sítenem valamit a fegyvergyárat. Gondolom, egy álmon-ból robbantott ki valame, mert a hőshelyiség romo-ro-

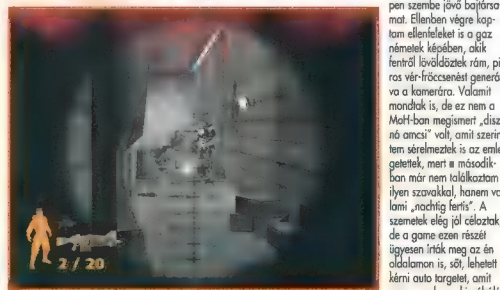


la-i és felborult tábori ágyai ■■ engednek következe-tet. Kint a bajtársaim mizókának, legyengrogga, ne-hézségi szintű lövöldök becsapódásának roborog és ha-lalordozások kíséretében. En és ellenségek mizókának, és örömmel konstatoztam, hogy a fegyver dinamikuson kö-veti a fegyverszavakat, ahogy a Shellsack nem ■■■ az-ért. Megvan a Ghost Reconból hiányzó dítálalás is, ami az embri mozogás természetese velejárója, a többiek viszont kissé papírgépig módjára mozognak, mintha ■■ lenne sálya a testüknek és a vígágyoknál. Később aztán rájöttünk, hogy az valószínűleg azért van, mert ■■ Ironstorm végre nem csak előre felvált és le-től mozgásfázisokkal rendelkezik, hanem az úgyne-vetett rongyosba kinevelni alkalmazza. Ezt legjobban a halatolton tudom elmagyarázni. Van ugye ■■ hagyomá-nos módzser, ami a MoH és általában minden prog-ram használ. Ez szép és ember (elvé), viszont meg-van az a nagy hátrány, hogy nem helyszíntől függően ru-

galmas. Ettől vannak aztán a halottak felé a feladok fordítva, derékgé eltűnve ■■ talba vagy más tárgyakban, mert a mo-tion capture csupán ■■ 3D-s modellt tud-jó adatokból konvertálni, ■■ tábbiről ■■ T. programozóknak kellene gondolkodniuk ■■ de ehhez vagy bábuk vagy lótlak. Az ■■ is megvalósíthatatlan viszont az, hogy ■■ emberek költöznek a test-rezset és a törzset, így módos ha halá-lak, hogy egy falnak esk, akkor képes be-hajlítani a lábait és úgy elesni, majd el-dőlni a földön. Sőt, ha egy magasabb helyről esik le, akkor is modellezve van ■■ gravitáció, és földet érés után még el-rendeződik a tagok, ahogy azt lá-tunk. Ez igen nagy hangulatot kíván, nemel-tétleg egyre több helyen visszaköszön, mert unom a kamer megvalósításokat így 2004 közepé felé haladva. De azért az animátorok nem voltak a helyzet ma-gosátlan a humanoid mozgás terén, és egy eselen láttam kimerlekedés tetején mererem felvált halottait is, levegőben lógó vígágyokkal (egy lélek lenni kevés vi-szonyt jelent vol). Viszont erre a bájos vezérléshez, azért fordultam kissé a helikopter megjelenését az égen, pláne ilyen modern formában. Kicsit még köl-böztöltem a környéken, forgattam a ka-merát, benéztem a véres mizába is, ahol két bajtársam ült a földön és tők egyzetten állniak, vizsgálgatnak a földet és megállapítottam, hogy le kéne szelni már a lapos-forma megvalósítá-sát, eljutnánk a széken becsillanó pól-tal rendelkező fegyverraktárhoz, lövöl-döztem egy kicsit ■■ gyor-kothelyen, és elborzad-tam, amikor két katona is egy alakcsapadobában lülett el. Sojnos egyen ma-radnak, mint a miniatu-ri későbbi pályákra, akikre gránátok dobáltak, vagy ágyvált lövöldöztem rá-juk. Nem vagyok egy hat-es típus, de egy direkt de-tanáció után nehogy már sértelem legyen a figura. Igen kiváncsi vagyok a Shellsack: Nem őt re-hott azt csak dekoráció-ként szerepeltetni felté-tel nélkül, világos más hál-ak, hogy mi is gyórhá-tulji tüneteket a megjelölé-célzészámok segítségével

– nem a vér és horror hánygák, hanem a realitás, harci-jótt rendes hulló nélkül aljnak meg a cső, egy a kény-szerben nem forogódnak és fordulnak el a konyor-dakok a kerekük.) A robbanásfejtől amúgy szép val-t, és a hangja is rendesen megmozgott a bosszúba hangzó-rójt. Mivel már elégbe unom a lövöldözés stílus mo-zgaterét, így jókor jött a lent lejárás, és végre ki-kerülhettem a szabad ég alá.

A szabad ég alatt egyelőre csak egy újabb lövöldözés-ke-lővel behatoltunk részt vizsgálgatunk, de ez is új ity-ke szép volt (Mertin azért a megjelöléssel adta oda a gamét, hogy ezt milyen jól milyen megcsinálhat benne). Pör emberem is követtem, bár először le akartam lőni őket, de a célkereszt fölött pontig elgondolkodott, hogy látom mégsem kellene megtenni, no meg ezt meg is ér-síttette a parancsok (vagy ki) rádió, miután egy sarikon befelordulva reflektál arcon löktem ■■ puskámmal egy ép-en szembe löktem a bajtársam. Ellében végre kap-tam ellenfeleket ■■ a gaz-németek kövöltek, akik fentről lövöldöztek rám, pi-ras vér-fröccsenést generál-va a kamerára. Valamit mondtak is, de ez nem a MoH-ban megismer-t „disz-az ancs” volt, ami szentem szemléltetés ■■ az emlé-getetek, mert a második-ra már nem találkoztam ilyen szavakkal, hanem va-lami „nagytit fertis”. A szemetek elég jól céloztak, de a game ezen részeit úgysem írták meg az ál-oltdobban is, sőt, lehetett kő-tal azokat targetet, amit persze csak egy kibábolás





GYÁSZ? ARRA MOST NINCIS IDŐ



io-Interactive

automex

eidos

Kérjék a www.automex.hu weboldalt, ahol további szoftverek között is véglegithat.

Automex Multimédia Kft.

1072 Bp., Nagydiófa 11. 19., Tel.: 461-5102, Fax: 461-5759
www.automex.hu - info@automex.hu



PlayStation 2

PC CD-ROM

"io-Interactive" and "Hitman" are registered trademarks of io-Interactive Entertainment Inc. All rights reserved. "Eidos" and "Eidos Interactive" are trademarks of Eidos Interactive. "Hitman" and "Hitman: Contracts" are trademarks of Eidos Interactive. All rights reserved. © 2004 Eidos Interactive. All rights reserved. Eidos Interactive is a subsidiary of Square Enix Co., Ltd. All rights reserved.



Gazdag a világ, de az utóbbi néhány évben a játékfejlesztők a kivétel nélkül amerikai és európai piacokra koncentrálnak. A japánok keleti színpadán a videojátékokban a legmagasabb színvonalat képviselik, de a nyugati piacokra nem fordítottak kellő figyelmet. Ezért a nyugati játékosok számára a japán játékok ismeretlenek, és a japán játékosok számára a nyugati játékok ismeretlenek. A Samurai Jack a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.

A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.

UNALOM A KÖBÖN

A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.

Itt van ez a... A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.



ROSSZ ÖRÖMEINK

A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.



A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.

MARTIN BELESZÓLI

Rohadtul bejött nekem a Samurai Jack rajzfilm, ezért meg is ígertem, hogy a játék tesztjét én fogom megírni. Nagyon kíváncsi voltam, és úgy döntöttem, hogy erről én akkor írok majd, ha hat év után lesz. Szerintem ez egy rövid és ócska játék. Kicsit elgondolkodtam. Ha az új Syphon stuff B internetes portál értékelése alapján átlag 6.5 pontot kapott, akkor az a SJ hogyan kapottat ugyanott 6.3-at???

A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.

A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.



A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.

SZÁGYEN

A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál. A játék a keleti és a nyugati világ közötti hídként szolgál.



SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

MASS VERZIÓ: X, GC

grafika	elmegy
hang	közepes
játék	elmegy
vezérlés	közepes
érték	közepes

1. jelölés
memóriakártya (Rm 315Kb)
anag (látni) (ltni) (shock)

4 pont

576 KONZOL

STAR WARS

DEBEL STRIKE

ROGUE SQUADRON III





Egy főellenség jön, az Avatar. Elég szemérmert féleleszti a farkasokat. Csináld meg, hogy ládd a shotgunnal őt. Az elején még látszatra – nem szobdiki, de azért sorozd. Amikor sárgán világít kapd elő a pisztolyt.

PITFALL - LÉGGYÁJTÁS 1. RÉSZ (PS2, XBOX)

SÁMÁNOK ÉS KINCSKÉ

Fontos szerep jut a játékokban a sámánoknak. Náluk ugyanis különböző dolgokat lehet venni. Például energiát, mellyel a maximum elérésünket lehet megnevelni, de vásárolhatunk sabab kulcsokat, extra mozgásokat stb. Ehhez mérten nem lehet valami sürűn találozni velük, bár nagyobb baj, hogy rendkívül eldugott helyeken tanyáznak. Így nem árt jönni alaposan körülkérni minden egyes helyszínt, hisz bárhol találhatós sámánok.

A kincsek (aranyszobrok) is érdemes gyűjteni, ezeket eldugva találod meg a pályákon. Jöj alaposan kutass át mindent. Ha 100% méssz mindképp nézz körül mindenhol. Általában egyszerű dolog lesz, mivel a helyszínek nem túl nagyok, ám persze annál jobban elvannak rejtve a szobrok.

ELŐJÁRÓBAN

A Pitfall nem egy bonyolult játék, tulajdonképpen igen lineáris is. Így a leírás nem lesz igazán szajbárogás, inkább csak a fontosabb dolgokra hívom fel a figyelmet. Ha eltévednél használd a térképet a menüből, hogy rendszeres belátó magad, így könnyebben láthatod, hogy merre kell menni. A kulcsot mindig látsd fel. Érdemes pár szó szólni a mentésről is. Menteni ugyan bárhol lehet, de ez nem azt jelenti, hogy onnan is folytatod a kalandot, ott abbahagyod az anyagot. Nem mindig egy adott helyszín bejáratához tesz vissza a program - mielőtt mentesz érdemes mindig megkérni az új helyet (azaz az irányt, amerre tovább kell menni), és annak bejáratánál menteni. Természetesen így érdemes gyűjteni a tárgyakat is, hisz ha egy adott rész végén mentesz, a kincsek és tárgyak nem maradnak nálad, újra össze kell őket szedni! Így mindig az új helyszínek elején ment!

BEVÉZETÉS: AVAGY EL DONADO DOMJAI

A program érdekesen indul, mivel rögtön egy fölénséget kell legyűrünk, egy hatalmas töris virág személyben, aminek egyébként Supai a neve. Nem kell tőle megijedni, könnyen legyőzhető. Menj oda hozzá, üss meg, majd fuss és ha támad ugorgi el, így energiaszűrés nélkül legyűrheted (az ő energiáját is láthatod). Miután leverted érdekes dolgok történnek, Harry pedig visszameleklik, hogy is kezdődött minden, hogyan s jutott el idáig. Azaz kezdetül veszi a játék!

A REPÜLŐ RONCSAI

Egy bejáratós jön tehát, melyben láthatjuk, hogyan zuhan le a repülő Harry-val és csapatával. A dűzsölgésben kezdjük is kalandot, az első cél, hogyan elér a roncsokat. Menj tehát az egyetlen lehetséges irányba, közben gyakorlatba be az irányítást. Az összezáradó és kinyíló árkokat ugord át, felejtésd el használni a dupla ugord (azaz a kétszer nyomd meg az ugrás gombot, így lehet a köteleket is elkapni). Közben vedd fel a kincset is az egyik oldalon. Ez rész kicsit emlékeztet a régi Pitfallra.

Mikor eléred a repülőt, menj oda a ajtóhoz és üsd ki, majd szabadíts ki a srácot és vedd fel a kincset. Menj tovább a kúthoz (ami jobbra lesz és ne feledd, töltsd az energiádat), majd Jungle Canyonba.

JUNGLE CANYON

Először is át kellene menni a vízen. A gép darabjaira rá lehet ugorni, így át tudsz jutni a túloldalra. Ha a vízbe esnél az nem jó dolog, mivel van egy-két piranha a vízben, tehát ha ez megtörténik gyorsan üss ki (nyomogasd gyorsan az X-et, Xbox-on az A-t) a partra. Később nagyobb bajt fognak jelenteni a krokodilok. Nyugodtan ráugorhatsz a hátukra (mint régebben), és így átjuthatsz a túloldalra, de ha a vízbe esel, akkor baj van. Gyorsan manőverez ki lehet őket elkülni, de a nagyobb az esélye, hogy kapnak. Illyenkor húzogasd a bal analóg kart, majd mikor kinyílt a szája, nyomd X-et (A). Ha sikerül átjutnod a túloldalra, akkor hamarosan meglepő ballasz, amik éppen oltszának. Úgy kell mellütni el-sétálni, hogy ne ébredjenek fel (Kör, B). Ezután balra találsz egy forrást. Jön némi akrobatamutatóval, ugyanis kötele lenge kell átjutni a túloldalra. A köteleken egyébként a bal oldali analóg karal tudsz lecsúszni, amire nagy szükség lesz, hisz ha túl magasban kapod el a kötelet, nem lesz elég lendület az áttildüléshez. Útközben az első sámánnal is összefuthatsz, ébreszd fel. Találsz egy helyet, ami romokkal lesz lezárva, ezt majd TNT-val tudod kinyitni. Ára menj tovább, onerre a másik gyűjtőig kúrt látsz. Ugord át az akadályokat és csúszd ki a krokodilokat. A folyosó végén guggolj le és gurulj át a repedésen.

PUNCHAU SHRINE

Egy romos épületbe kerülés, tele csopdokkal. Ugordj és gurulj, kerül ki a tűs-kéket, majd vigyázz a leomló padlópakra. A sötétbe színeket használd, azok nem zuhannak le. Kicsit feltűnik a szabadban találsz három gombot, beljebb az épületben pedig három oszlopot. A kisbete lenyomásával az oszlopok felszaladnak, majd lassan elkezdnek lecsúszni. Ez azért fontos, mert ezekre az oszlopokra kell ráugrani és felmenni, majd továbbbálini. Először teled a legalsó nyomd le (teljesen), kicsit később a középsőt, majd újabb idő el-telvével s felsz. Az s lényeg, hogy át tudj ugorni egykörös s másira és eléred a továbbvezető utat fentebb. Ha sikerül mehetsz tovább.

Még egy dolog! Az oszlopok szabadban találsz egy folyosót, mely pókhalál-val van lezárva. Ha lesz főklyád, akkor letehető a háló és bemehetsz. Oda bent pedig jótáshoz a régi Pitfall-t és vele újabb kincseket szerezhetsz!

PLANE ESCORT

Hamarosan eléred úgy s lezuhant repülőt egy darabját. Néhány skorpió támad meg, őket hiába vedd le, általában felelednek. Hogy bemenj a gépbe guggolj le és nyomd meg az ütés gombot, persze mindent a repülő alakjánál tedd. Bent találkozs Grahammel, amik télt megkapod a kulcsokat. A gépből menti a másik alakhoz és csinálj egy Spin Kicker (X + Nygzept, A + X). Ezzel kitörtheted az üveget és tovább mehetsz. Menj ki és töltöd fel a kulcsot, majd a falka kivágott fát egy Spin Kickerrel rúgd ki. Szaladj végig a fán és meg se állj a Jungle-jé.

NATIVE JUNGLE

Sok problémád ezen a helyen nem le-

het. A szokásos akadályok várnak rád, és szerencsére eltévedni sem lehet. Ha alaposan vizsgálódás (a kötelek igényezik a jobb oldali irányba lengeni), akkor egy kincset is találhatós itt.

ALTAR OF HUICACABA ÉS VÍZES HELYEK

Ez egy nagyobb helyszín érdemes jól körbejárni, mielőtt folytatnád a kalandot. Ezután menj tovább a nagy főhoz. Mielőtt nekilátnál felmászni a fára, vedd szemügyre középen s zöld gáz-felhőt. Jegyzed meg a helyet, mert a víz lesz gázmozgós, akkor ide vissza kell jönni. Indulj el felfelé a fán. Használd a gombokat ágákat és köteleket. Közben ahogy haladsz felfelé, víz árasztja el a terapot és a vízszint folyamatosan nőni fog, ahogy méssz egyre feljebb. Így ha leeseel, akkor mindig vissza kell üszni egy keveset, hogy újra próbálkozhass. Ha sikeresen feljutsz a fa tetejére, szemben egy párkányhoz, majd azon túl egy barlanghoz juthatsz, ahol folytatod az utat. (Amúgy itt is találhatós egy sámánt.)

HŐSZEAS KALANDOTÁS

Egy bejáratós jön, melyben megismerkedhetsz egy rendkívül komikus figurával Quick-lal, a beszélő figissel. Érdemes alak annyit biztós!

Menj tovább és egy épületbe jutsz. Elegg sokat kell lengni és menni felfelé. Harcos irányba s mehetsz. A vízés mögött például csak bizonyos spekkó megszerzése után tudsz továbbmenni (Smash a neve, jegyezd meg és később gyere vissza). Menj abba az irányba, mely Bittenbinder Campbe vezet. Először is üsd ki a fát, így át tudsz lenni a vízen. Meg se állj a tankig (vi-gyázz s sünökre), több minden törté-nik. Megtalolod például a Rising Strike-t (Ngyzept + X, X + A - egész jó mozgós néhány pont áthidalásához).

A kisbete bejáratások után hamarosan a paritvált (Slings) is felvehetsz. Jól megismeresd!

Ezen s helyen találsz egy kisbete zseget. Menj oda (ugrálj ki egy keveset) és ládd ki a fán ragadt roncsdarabot. Ha sikerül egy bejáratós jön, újabb szereplővel ismerkedhetsz meg. Ha ezzel megvagy, akkor indulj vissza - előtte a paritváltot üsd ki a sünökre. Vedd elő a térképet és indulj a megadott irányba. Útközben vissza kell menni a Nagy Fához. A víz ne ijeszten meg, le lehet eresztetni. Szemben láthatós egy nagy maszkot. Célzd be a paritváltot a száját, mivel ott van egy gomb. Ha eltaláld, akkor a víz lejjebb megy, így leugorhatsz. Folytasd az utat, közben megint összefutsz Quick-lal. Menj tovább, majd a nagyobb mezőn (azt hiszem Altar of Huicacaba, vagy annak közelében), áld meg a sok bennszülöttel. Majdnem közepén találsz egy roncsdarabot. Annak a motorpelt paritvált meg úgy, hogy a propeller egy hidat képezzen a túloldalra. Ha továbbhaladsz nemskora jön s első fölénség.

MOUNT OF INI

Amikor ideérsz egy hosszabb bejáratós jön, megismered Nicole-t és Harry legnagyobb ellenfelét, Jonathant is. Mivel nem bír magával, le kell győzni - bár nem lesz túl nehéz, s mit megjedi: TNT-val fog dobálni, így bűj az oszlopok mögé. Amikor szünetet tart találd el s paritváltot, erre megészüld.

Láthatod, hogy egy teraszon áll - ahhoz, hogy elintézd, ládd ki a terasz tar-tóoszlopait. Ha mindegyik megvan, akkor elintézed. Ezután ugord át a túl-olalra, majd szabadíts ki Nicole-t. A fán lóg, így az ejtőernyőjét kell a paritváltval elalálni. Hosszabb bejáratós következik, hamarosan megkapod a főklyát (így, ha visszameész Puncchau Shrine-be, akkor már letehető a pókhalót és jótáshoz a régi Pitfall-lal.) Érdemes egyébként az eddig bepókhalózt helyeket meglátogatni, mert újabb dolgokat lehet szerezni - pld. embereket is le lehet szabadítani kincsekért cserébe, stb....

VÍZES ALTAR OF HUICACABA

Egy barlangba kerülés, ahol elég sötét lesz. Szemben láthatós néhány lóporas ládát, egy hosszabb csikban pedig kisorsít lóporat s láthatós. Na, vajon mit kell csinálni? Természetesen gyűjtsd meg a lópor, majd húzdó hátra és bumm. Ezután menj tovább, persze vedd elő a főklyát - nemcsak a sötéttség, de a denevérek miatt is, mivel őket távol lehet tartani ezzel. Szé-lyes rész jön, mert a sötétben kell szakadozókat átugrani, s közben ki kell rúgni az oszlopokat, hogy tovább tudj menni. Ha átérsz a túloldalra, nemskora Altar of Huicacaba jutsz. Ott keress meg a pókhalót, égesd le és mehetsz tovább.

BATTERED BRIDGE

Nem lesz egy bonyolult hely. Először is hagyj békén a majmokat. Törj fel a magoslát, majd lendülj át a túloldalra. Keresd meg s barlangot, majd égesd le a hálót, hogy továbbmehts.

MAMA CULLO TOWER

Egy hatalmas torony tetejére kellene feljutni. Szokás szerint s kötelekkel meg s krokodilokkal juss fel s kapcsolóhoz. Elegg sokat kell lengni (és sétálni, de nem lesz nehéz) és s krokodilok is veszélyesek - kisbete macsarakban s lesznek. Ha a toronyban átkapcsolod s kapcsolót, a torony átrendeződik és továbbmehts lentebb. Meg sem állj Jungle Trailig.

JUNGLE TRAIL

Az első árokna láthatós egy majmot, amint alszik a buborékban. Azt ládd te, így a túloldalon egy kincset látsz gazdagabban. Mondjuk itt az árkokat nehezebb lesz átugrani. Újabb majm között kell majd észreveszteni első-táit, ott azért kell vigyázni, mert a bokrokban bennszülöttek rejtőznek s letehetnek. A jobb oldalon felvehetsz amúgy egy kincset. A végén találsz egy barlangot, arra nem lehet továbbmenni, mert Pick Axe kellene hozzá.

De akkor merre vezet az út? Egyszerű, a barlang bejárata előtt kutasd át a füvet, így ha ügyes vagy, találhatós egy titkos lejárót! Odalétn szabadíts ki s főklyát, vedd fel a kincset. A főklyával csinálj világosságot, és keresd meg a barlang kijáratát. Ezzel végéztél eme részzel, a következőkben már jóval összetettebb feladatok várnak rád!

Veres Mikl
(Befejezés a következő számban!)

Szeretném újra élni gyermekkoromat, ezért saját gyűjteményembe keresem a nagy **PIF** magazin számainak. Tulajdonképpen az elsőtől az utolsóig mindegyik érdekel, ha nem túl szakadt, **rossz** állapotban van. Kiemelten keresem **itt** látható 12 **számot**:

516, 518, 525, 535, 544, 548, 557, 563, 592, 600, 605, 614.

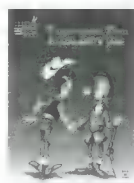
Bármilyen megoldás érdekel HÍVJ!

369-26-86 MARTIN



Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük **itt** látható Asterix és Talpraesett Tom képregényeket. Ha valamelyik megvan neked HÍVJ!

Tel.: **369-26-86 MARTIN**



GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TÍPEK ÉS CSALÁSOK

Új, leltár jellegű sorozatot indítunk a Kódok, Típek és Csalások sorozatából, melyben gépenként sorra vesszük a rovatból eddig kimaradt, de azért jelentőséggel bíró játékokat, pontosságban azokat, amelyekhez valami cheatet találtunk szerző a nagylevelben, a sorozat pedig – mint az a címben is látható – a GBA géppel kezdődik.

AGGRESSIVE INLINE (GBA)

Minden karakter megnyitása:

A főképnyíró, amikor a Nyomj Startot, azaz Press Start felírat nyitja, addig be az L, B, R, R, L és R gombkombinációt, és minden karakter választható válik.

Minden pálya megnyitása:

A főképnyíró, amikor a Nyomj Startot, azaz Press Start felírat nyitja, addig be a Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, B és R gombkombinációt, és minden pálya választható válik.

ARMY MEN ADVANCE (GBA)

Az előbbi kód, amit feltehetően a Kódszó, azaz a Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóan), Sarge, a hős műanyag férfi minden pályáját nyitja meg:

Az előbbi kód, amit feltehetően a Kódszó, azaz a Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóan), Viki, a műanyag hős minden pályáját nyitja meg:

ATV: QUAD POWER RACING (GBA)

Minden megnyitása:

A főmenüben válasz a Beállítások, azaz Options menüpontot, azon belül pedig a Kódszó, azaz a Password menüpontot, és addig be a Le, A, Le, A, Fel, Fel, A, Le, Le, A, Fel és A gombkombinációt, mint kódot, ez után totál minden elérhető lesz.

BACKTRACK (GBA)

Az egy játékosos játékok bármelyike során nyomj Selectet bármikor a Játékmenü, azaz Game Menu eléréséhez, ahol addig be az L, Jobbra, B, Le és Balra gombkombinációt a BSBOD-SOM terminál eléréséhez, ahol válaszod ki a CU Password Required menüpontot, nyomj A-t, és addig be az előbbi kódok egyikét, a jobb oldali kódok természetesen a bal oldali dolgokat fogják megnyitni:

200 energiaegység megszerzése: "HEA"
Az isten mód, azaz sérthetatlenség bekapcsolása: "GOD"
Minden fegyver megszerzése: "WEAP"
Maximális lösszer megszerzése minden fegyverhez: "AMMO"
Maximális páncélzat megszerzése: "ARM"
Minden kulcs megszerzése: "KEY"
Az ellenfelek megjelenítése a térképen (szűrke pontok lesznek): "MON"
Minden ellenfél megfigyazása: "FRE"
A programozói koordináták megjelenítése a képernyőn: "COOR"

BOXING FEVER (GBA)

Az előbbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz a Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóan), a jobb oldali kódok a bal oldali ellenfeleket nyitják meg:

A Boxer elleni küzdelem megnyitásának kódja: "H7649DHS"
A Boxer II elleni küzdelem megnyitásának kódja: "ZGG48HD9"
A Boxer III elleni küzdelem megnyitásának kódja: "8G3D9767"
Az E. Bycopal elleni küzdelem megnyitásának kódja: "B3G58318"
A Bycopal elleni küzdelem megnyitásának kódja: "G51FF888"

BRITNEY'S DANCE BEAT (GBA)

Minden zeneszám és videóklip megnyitása
Könyvű Fokozat:
A Kódszó, azaz a Password mezőbe addig be a "HWNKFP" kódot, és a Könyvű Fokozat, azaz az Easy Difficulty összes zenéje és videóklipje elérhető válik.

Minden zeneszám és videóklip megnyitása
Nehéz Fokozat:
A Kódszó, azaz a Password mezőbe addig be a "NXRFP" kódot, és a Nehéz Fokozat, azaz a Hard Difficulty összes zenéje és videóklipje elérhető válik.

BUTT-UGLY MARTIAN: B.K.M. BATTLES (GBA)

Az előbbi kódokat a főmenü Játékbeállítások, azaz Resume Game almenüjében kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg, vagy csatákat aktiválják:

A Metropolis pálya megnyitása: "IWT-SOWNZ"
Az Aquatica pálya megnyitása: "TMTWN3PD"
A Magna pálya megnyitása: "FLGSOW6"
A Silicon City pálya megnyitása: "IOTJOWN5"
Az Arborea pálya megnyitása: "IATSMO4"
A Koo Foo Ship pálya megnyitása: "IWT-SOWN7"

Maximális lüzéró, védelem és javításhoz szükséges: "ALWMAA15"
Órók élet megszerzése: "KMIORMAO"

DARK ARINA (GBA)

Az előbbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz a Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóan), a jobb oldali kódok a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

Minden kulcs megszerzése: "KNIGHTSFR"
Minden térkép megszerzése: "USPLNG"
Minden fegyver megszerzése: "THRBDSNS"
Az órák lösszer lehetőség bekapcsolása: "NDCRSORT"

Az órák energia, káoszmenter néven az isten mód bekapcsolása: "HLGDNDSB"
A pályaelérés bekapcsolása (a Start után a térképet az A-val kell kiválasztani, a pályát pedig a Selecttel): "NFRWLH"

DEXTER'S LABORATORY: DISASTER STRIKES (GBA)

Az előbbi gombkombinációkat a játék közben, a Startot megnyitva a Píllanatképzés, azaz Pause menüben kell beadni, a jobb oldali kombinációk a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

Dexter gyorsabb lesz: L, R, R, R, R, L, R, L, R, L, R, L, R, L és R
Dexter erősebb lesz: L, L, R, R, L, L, R, L, R, L, R, L, R, L és R

A dupla lösszer lehetőség bekapcsolása: L, R, R, L, L, R, R, L, L, L, L, L, L és R
Dexter kevesebbá sárl: L, R, R, R, L, L, L, R, L, L, L és R
Az ellenséges robotok gyengébbek lesznek: L, L, R, R, L, R, R, L, L, L, L, R, L, L és L
Mág egy próbálkozás bekapcsolása: L, L, R, R, L, R, L, L, L, L, R, L, R, L és L
Alacsonyabb gravitáció bekapcsolása: L, L, R, R, R, R, R, R, L, L, R, L, L és R
Dexter-ooz (Italan kungurva változatja): Dexter-ooz: L, L, R, L, R, L, R, R, R, R, L, L és R
A padlók csúszósá válnak: L, L, R, R, L, R, R, R, L, L, R, L és R
Az ellenfelek lassabbak lesznek: L, R, R, L, R, L, L, L, L, L, L és L
Az ellenfelek gyorsabbak lesznek: L, R, R, R, R, L, L, L, L, R, R, R, L és L
Az ellenfelek erősebbek lesznek: L, L, R, R, R, R, R, L, L, L, L és L
Az irányítás megfordul, invertálódik: L, R, R, R, R, L, R, L, L, L, R, L és L

DOOM (GBA)

Az előbbi gombkombinációkat a játék közben, a Startot megnyitva a Píllanatképzés, azaz Pause menüben kell beadni, de a ténylegesen gyorsan, különben nem fognak működni, a jobb oldali kombinációk a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

A térkép megszerzése: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, A, A, A és A gombkombinációt

A sugárvédő öltözék megszerzése: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az isten mód, azaz a sérthetatlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Minden fegyver megszerzése és minden lösszer újratöltése: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

A Berzsek, azaz a felpörgetett, verszornas, diühing mód bekapcsolása: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az átmeneti sérthetatlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az azonnali következő pályára lépés: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, B, B és A gombkombinációt

Az azonnali fizetel magasabb számú pályára lépés: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, B, A, B és A gombkombinációt

DOOM II (GBA)

Az előbbi gombkombinációkat a játék közben, a Startot megnyitva a Píllanatképzés, azaz Pause menüben kell beadni, a jobb oldali kombinációk a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg (mellesleg jegyezz meg, hogy az előbbi kódok azonosak a játék első részének kódjaival, így lehet, hogy itt is kritikus az időzítés, és itt is működnek a torlaszokban nem emelték a pályaelérési csúszók):

A térkép megszerzése: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, A, A, A, A, A és A gombkombinációt

A sugárvédő öltözék megszerzése: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, A, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az isten mód, azaz a sérthetatlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Minden fegyver megszerzése és minden lösszer újratöltése: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

A Berzsek, azaz a felpörgetett, verszornas, diühing mód bekapcsolása: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, A, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

Az átmeneti sérthetatlenség bekapcsolása: nyomd le és tartsd le a nyomva az L + R-t, majd ezek mellé add be a B, B, A, A, A, A és A gombkombinációt

DRAGON BALL Z: THE LEGACY OF GOKU (GBA)

A sérthetatlenség bekapcsolása:
A főképnyíró előtti bevezető videó során add be a Fel, Le, Balra, Jobbra, B és A gombkombinációt, a helyes bevittől egy hangrohant is jelezni fogja, ez után a játékokon Goku energiája nem fog fogyni az ellenséges támadások során, és talán más energiafogásos események alkalmával sem.

DRIVEN (GBA)

Minden megnyitása:
A főmenüben válasz a Szigorúan Titkos Autók, azaz a Top Secret Cars menüpontot, majd addig be a "29801" kódot Passwordként, azaz Jelszóként, akkor azonnal megkapod a stábilst, utána pedig minden autót, minden pályát és minden játékmod elérhető lesz.

DUAL ELITE (GBA)

Az extra nehézségi szint megnyitása:
A Beállítások, azaz Options menü Nehézség, azaz Difficulty menüpontjára állj rá, majd addig be a Balra, Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra és B gombkombinációt, nagyon gyorsan, ha a bevitt nem volt sikeres, a B gomb lenyomása után visszakérlek a főmenübe, amennyiben pedig sikeres volt, a Teljesítmény, azaz Impossible nehézségi fokozat is megjelenik, és választható válik.

DUKE NUKEM ADVANCE (GBA)

A Titkos Csak Menü, azaz Cheat Menu megnyitása:
Pauzold a játékot bármikor a Start gomb megnyomásával, majd nyomd le és tartsd le a nyomva az L gombot, és addig be a Balra, Fel, Balra, A, Fel, Balra, A, Start és Select gombkombinációt, és megjelenik egy titkos menü, amiben pályát lehet választani, és különféle csatákat aktiválni.

E-READER (GBA)

A Stábilst, azaz a Credits megjelenítése:
Ez nem igazán csúsz, csak apró rejtett érde-

kesség, a löképermény, amikor a Nyomj Egy Gombot, azaz Press A Button szöveg megjelenik, nyomj Select-et, és megnézheted a készülő névsort.

EASTWING JIM (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék közben, a Startal megnyitását Pillanategállítás, azaz Pause menüben kell beadni, addig, amíg a képernyő sötét, és a jobb oldali kombókat a bal oldalon megnevezett pályákra lehet kerti:

A sorban következő pályára lépés: Jobbra, R, B, A, L, L és R
 A "What the Heck?" azaz a "Mi a Fene?" elnevezésű pályára lépés: Select, R, B, Le, L és B
 A "Down the Tubes" azaz a "Le a Csövekben" elnevezésű pályára lépés: Fel, L, Le, A, R és A
 A "Shot a Problem" azaz az "Örproblémánk Van" elnevezésű pályára lépés: R, Fel, Select, L és Balra
 A "Level 5" azaz az "5-ödik Szinti" elnevezésű pályára lépés: R, L, A, B, B, A, L és R
 A "For Pete's Sake" azaz a "Pete Szerelmére" elnevezésű pályára lépés: Jobbra, Balra, R, L, A és R
 A "Buttville" azaz a "Seggfalú" elnevezésű pályára lépés: L, A, Fel, R, A, R, A és Select

ECKE VS. SEVEN (GBA)

Bár a játék második része már szerepelt a rovatban, az első legjobb tudomásom szerint nem, a jobb oldalon szereplő, Kódzó, azaz Password mezőbe beírtak pályakódok természetesen a bal oldalon sorozható pályákra reptenek minket:

Ecks második küldetése: "EXTREME"
 Ecks harmadik küldetése: "EXCITE"
 Ecks negyedik küldetése: "EXCAVATE"
 Ecks ötödik küldetése: "EXCALIBUR"
 Ecks hatodik küldetése: "EXTORT"
 Ecks hetedik küldetése: "EXPIRE"
 Ecks nyolcadik küldetése: "EXACT"
 Ecks kilencedik küldetése: "EXHALE"
 Ecks tizedik küldetése: "EXHUME"
 Ecks tizenegyedik küldetése: "EXONERATE"
 Ecks tizenkettedik küldetése: "EXPEL"

Sever második küldetése: "SEVERE"
 Sever harmadik küldetése: "SURVIVE"
 Sever negyedik küldetése: "SAVANT"
 Sever ötödik küldetése: "SUFFER"
 Sever hatodik küldetése: "SULPHUR"
 Sever hetedik küldetése: "SERVE"
 Sever nyolcadik küldetése: "SEETHIE"
 Sever kilencedik küldetése: "SEVERAL"
 Sever tizedik küldetése: "SEVERANCE"
 Sever tizenegyedik küldetése: "SAVAGE"
 Sever tizenkettedik küldetése: "SACROSANCT"

F-14 TOMCAT (GBA)

Az alábbi kódokat nagy valószínűséggel a Kódzó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

7-edik küldetés: "PXSBSZNU"
 14-edik küldetés: "SFGJHHD"
 20-adik küldetés: "LKDFSBPV"

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY (GBA)

A Jai Vermillon nevű jörgény megnyitása: A névbetű képernyőn válassz az Entry, azaz

Bejegyzés menüpontot, és "T&T" nevét add be, majd indítsd bármilyen új játékot ezzel a névvel, és amikor feljött a jörgényválasztó képernyő, add be az L, R, Start, R, L és Select gombkombinációt. Ekkor megjelenik a híkos Kódzó, azaz Password képernyő, itt add be a "J4-BV9A-30" kódot (azt hiszem az a-kód minusz is a kód része, de ha nem megy a kód, azt hagyod le), és végre válasszhatod a rejtett, Jai Vermillon nevű csodajörgényt is.

FINE FNU WRESTLING (GBA)

Minden bűnyos megnyitása: A főmenüben válassz az Edit, azaz Szerkesztés menüpontot, azon belül az Edit Wrestler, azaz Bűnyos Szerkesztés menüt, azon belül pedig a Name Nette, azaz Névbeadás menüpontot. Itt írd át a "Fire Fighter" Bevetel, azaz a Nick-namet "ALL"-ra, a "FIRE PW" Keresztnevet, azaz First Name-t "STYLE"-ra, az "A" Családi Névét, azaz Last Name-et pedig "CLEAR"-re, végül nyomj Startot a beadott új adatok elfogadásához, és ez után minden titkos bűnyos is választható lesz.

GOLDEN SUN (GBA)

A szereplők átnevezése: Az új játék indításakor megjelenő Névbeadás Menüben, azaz Name Entry Screenen nyomj Selectet háromszor, a helyes kódbeadást egy hangrohing is vissza fogja jelezni. Ez után add be a főszereplő nevét tetszés szerint), és utána lehetőséged nyílik rá, hogy az alapon átnevezheted további karaktereket is új nevet adj sorban, Garetnak, Ivannak és Miának. Továbbá bármikor a három (nem tudom ez a fenitiek vagy az alábbiakra vonatkozik-e, de valószínűleg az alábbiakra) plusz karakter elnevezése előtt add be a Fel, Le, Fel, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel és Select gombkombinációt, és lehetőséged nyílik Felix, Jenna és Sheba átnevezésére is.

GRADIUS GALAXIES (GBA)

Mindenféle erőnőveló extrák megszerzése: A játékból nyomj Startot a Pillanategállítás, azaz Pause menühez, majd add be a Fel, Fel, Le, Le, L, R, L, R, B és A gombkombinációt, végül pedig lépni vissza a játékból Startot, és minden extra az úrhajódon lesz. Ez a kód azonban kizárólag egyszer használható a játék során.

Önmegsemmisítés: Az önmegsemmisítés természetesen csak amolyan poén, hüsvény trófia. A játékból nyomj Startot a Pillanategállítás, azaz Pause menühez, majd add be a Fel, Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B és A gombkombinációt, végül pedig lépni vissza a játékból Startot, és minden extra az úrhajódon lesz egy rövid ideig, majd az úrhajó szétrobban pár másodperc múlva. A dolog poénja az, hogy az a NES-es Gradius rendes kóda volt, tehát aki fejből tudta, és véletlenül kipróbálta, hátna működött ezzel a verzóval is, az jó meglepődhetett az eredmény látán.

GT ADVANCE GRANDPRIX RACING (GBA)

Az alábbi gombkombinációkat a játék főmenüjében kell beadni, a jobb oldali kombók a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

A megnyeréskor megjelenő stáblista megtekin-

tése csallással: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + Fel gombokat, majd nyomj melléjük B-t

Az Extra 1 játékmód, a Gokari Verseny, azaz a Gokari Racing megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + Jobbra gombokat, majd nyomj melléjük B-t

Az Extra 2 játékmód, a Formula-1 Verseny, azaz a Formula-1 Racing megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + Balra gombokat, majd nyomj melléjük B-t

Minden tuning alkatesz megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd mozgassd a szálkeresztest a jobb alsó sarokba és nyomj a felsorolt gombok mellé B-t

Minden autó megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd mozgassd a szálkeresztest a bal felső sarokba és nyomj a felsorolt gombok mellé B-t

Minden versenypálya megnyitása: nyomd le és tartsd lenyomva az L + R gombokat, majd mozgassd a szálkeresztest a jobb felső sarokba és nyomj a felsorolt gombok mellé B-t

Minden versenyszabály megnyitása: Add be a Kódzó, azaz Password menüben a "SP/D W1/H LB08 >VbB" kódot, és minden versenyszabály is megnyitlik.

HEY ARNOLD! THE MOVIE (GBA)

Helga irányításhoz a tétele: A Területválasztó, azaz Area Select képernyőn add be a Fel, Le, Jobbra, Balra, Balra, Jobbra, Le, Fel és Select gombkombinációt, és Arnold helyett Helgát fogod irányítani, ugyanezzel a kóddal egybeként vissza is lehet válni Arnold-ról.

INSPECTOR GADGET: ADVANCE MISSION (GBA)

Az alábbi pályakódokat nagy valószínűséggel a Kódzó, azaz Password menüben kell beadni (vagy valami hasonlóban), a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

A "Statue of Liberty: In the Statue" pálya megnyitása: "77MM14"
 A "Statue of Liberty: The Flame of Liberty" pálya megnyitása: "3HML14"
 A "The Tower: The Tower Keeps Watch" pálya megnyitása: "R33M64"
 A "The Tower: The Lift" pálya megnyitása: "R7H3L64"
 A "The Tower: Higher Than Everything" pálya megnyitása: "3H3L24"
 A "The Great Wall: At the Foot of the Great Wall" pálya megnyitása: "H3M24"
 A "The Great Wall: On the Great Wall" pálya megnyitása: "R53M44"
 A "Big Ben: The Palace" pálya megnyitása: "3R3M33P"
 A "Big Ben: The Tip" pálya megnyitása: "RHRM37P"
 Az "Egypt: The Valley of Kings" pálya megnyitása: "R7M27P"
 Az "Egypt: The Great Pyramid" pálya megnyitása: "9R33XP"

INDIION 33 (GBA)

A pályaválasztó menü megnyitása: Válassz ki a Kódzó, azaz Password menüt, és add be a "SHOWT1M33" kódot, lehet, hogy

nyomatásban nem látszik, de ez 1337 nyelvezetben van, tehát nulla és egyes van benne, továbbá a csillagok is a kódzó tartozéka. Ez után a Beállítások, azaz Options menü tartalmazni fog két új menüpontot is, a Start Level szabadon választhatós pályát, a Start at Bosszold pedig egyből egy főnökharchoz ugorhatasz.

Gyors kilépés: Válassz ki a Kódzó, azaz Password menüt, és add be a "SELECTON" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez nullát is tartalmaz, továbbá a csillagok is a kódzó tartozéka. Ez után a Select segítségével bármikor gyorsan kiléphetesz a játékból a főmenübe.

A képgaléria megnyitása: Válassz ki a Kódzó, azaz Password menüt, és add be a "GALL3R33" kódot, mellesteg a csillagok is a kódzó tartozéka. Ez után megtekintheted a játék rendeltéri koncepció grafikáit is, mintegy árdekesnéglágnak.

A győzelmi lejártszása: Válassz ki a Kódzó, azaz Password menüt, és add be a "CR3D13T5" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez egyest is tartalmaz, továbbá a csillagok is a kódzó tartozéka. Ez után a megnyerési zenét is meghallgathatod, akár megnyerés nélkül is.

Örök élet bekapsolása: Válassz ki a Kódzó, azaz Password menüt, és add be az "INV1S4BL33" kódot, lehet, hogy nyomtatásban nem látszik, de ez egyest is tartalmaz, továbbá a csillagok is a kódzó tartozéka. Ez után véglenül életet lesz a játékból.

Az alábbi pályakódokat is természetesen a Kódzó, azaz Password menüben kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali pályákat nyitják meg:

A második pálya megnyitása öt élettől és kettes szintű zóld lézerral: "BKM4VBNG7L"
 A harmadik pálya megnyitása hat élettől és egyes szintű lila lézerral: "BV08BFGCH"
 A negyedik pálya megnyitása hat élettől és három szintű arany lézerral: "D9DC8Y27C"
 Az ötödik pálya megnyitása hét élettől és három szintű arany lézerral: "0LVCVYGGD"
 A hatodik pálya megnyitása hét élettől és három szintű arany lézerral: "BM9CVYV3D"
 A hetedik pálya megnyitása hat élettől és kettes szintű arany lézerral: "XVPDBPFF"

JACOB CHAN ADVEN- TURE: LEGEND OF THE DARK HAZED (GBA)

Pályaválasztó menü: A főmenüben, amikor a Nyomj Startal, azaz Press Start felirat megjelenik, nyomd le és tartsd lenyomva az R-t, majd add be mellé a B, A, Balra, Le, Fel és Jobbra gombkombinációt, ekkor megjelenik a pályaválasztó menü, ahonnan tetszőlegesen bármelyik pályára eljuthatsz. Sőt megszeresheted az összes Speciális Tekercs Témadást, azaz Special Scroll Ataktat is, ha a menü Tekercs, azaz Scroll opcióját Minderre, azaz Allra állítod át.

JAIL JACUARBIT (GBA)

A játék során nyomj Startot a Pillanategállítás, azaz Pause menühez, majd add be a lenti kódot, a jobb oldali kódok a bal oldalon feltüntetett mennyiség extra kredit adják, azonban egy játék során minden kódot csak egyetlen egyszer lehet beadni:

500 Ükrédit, azaz Space Credit megszerzése: Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, L, R, Fel, Fel, R, R, L és L
 1000 Ükrédit, azaz Space Credit megszerzése: Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, L, R, L, R, L és L
 5000 Ükrédit, azaz Space Credit megszerzése: Fel, Jobbra, Le, Balra, L, L, Jobbra, Balra, R, R, L és L

KAO THE KANABOOS (GBA)

Minden pálya megnyitása:

Add be az alábbi kódot a Kódszó, azaz Password mezőbe: "Pálmata, Lámpa, Béka, Kesztyű és Kao" (gyanítom ezek kis ikonok), és ha helyes volt a bevitel, a pályaválasztó menübe kerül, ahol az összes pálya között szabadon találsz.

KONAMI COLLECTOR'S SERIES: ARCADE ADVANCE (GBA)

Válaszd ki bármelyik játékot a főmenüből, majd amikor a játék címképernyője megjelenik, add be a Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B és A gombkombinációt, és a bevitel sikeres volt, a játék haranghanggal jelzi is ezt. Ez a kód játékonként más-más extrát nyit, ezek az alábbi táblázatokban láthatók, a játékok a bal oldalon sorakoznak, a fenti kóddal aktivált extrák pedig a jobb oldalon:

Frogger: A játék feljavított grafikát és zenét kap ■ kód hatásra

Scramble: A játék feljavított grafikát és zenét kap a kód hatására

Time Pilot: A játékból az A gomb nyomva tartásával lehet gyorsítani, plusz a "??? B.C." nevű extra pályát is megjelenik az ötödik pálya után a kód hatására

Gyrruss: A játék feljavított grafikát kap a kód hatására, plusz extra pályák és plusz életek is megjelennek benne

Yie Ar Kung Fu: A játék egy játékosos módjában két extra ellenfél is megjelenik (Bishoo és Clayman) a kód hatására

Rush'n Attack: A kód hatására öt élet helyett hétélt kezelhetsz, ráadásul két plusz pálya is megjelenik a negyedik pályá után

LILU & STITCH (GBA)

99 élet megszerzése:

A főmenüből állj rá a Játékekészítés, azaz Start Game menüpontra, majd nyomd le és tartsd le nyomva az R + Select gombot, és melléjük a nyomd le az A gombot is, így 99 étellel kezdhetsz a játékot.

Az alábbi pályakódokat valószínűleg a Kódszó, azaz Password mezőbe kell beírni (vagy valami hasonlóan), pontosabban nagy valószínűséggel kis ikonokat kell beállítani, és azok teszik ki a kódot, a pályák a bal oldalon, a kódot a jobb oldalon sorakoznak:

Az első pálya, a "Kuai" pályakódja: "Stitch, Sugárpisztoly, Stitch, UFO, UFO, Stitch és UFO"
 A második pálya, a "Lilo 1" pályakódja: "UFO, Sugárpisztoly, Stitch, Stitch, UFO, Stitch és UFO"
 A harmadik pálya, a "Ráca 1" pályakódja:

"Stitch, Ananász, Stitch, UFO, Stitch, Stitch és UFO"

A negyedik pálya, a "Junkyard" pályakódja: "UFO, Ananász, Stitch, Stitch, Stitch, Stitch és UFO"

A ötödik pálya, a "Lilo 2" pályakódja: "Stitch, Sugárpisztoly, UFO, UFO, UFO, UFO és Stitch"

A hatodik pálya, a "Space 2" pályakódja: "UFO, Sugárpisztoly, UFO, Stitch, UFO, UFO és Stitch"

A hetedik pálya, a "Trains" pályakódja: "Stitch, Ananász, UFO, UFO, Stitch, UFO és Stitch"

MASTERS OF THE UNIVERSE: HE-MAN! POWER OF GRAYSKULL (GBA)

Minden pálya megnyitása:

A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "WRKLKDMG" kódot, és minden pálya megnyit, bármelyiket választhatod.

MEN IN BLACK: THE SERIES (GBA)

Az alábbi kódot nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password mezőben kell beírni (vagy valami hasonlóan), a jobb oldali kódot a bal oldali eredményeket okozzák, vagy dolgokat nyitják meg:

A sérthetlenség bekapcsolása: "LVFRVDD"
 Az árak léssz bekapcsolása: "NFTNMMDD"
 Minden fegyver megnyitása: "LVNPSDD"

A második epizód, az "Episode Two: Forest Landing Site" pályakódja, megnyitása: "FGHTRMNS"

A harmadik epizód, az "Episode Three: Alien Technology Lab" pályakódja, megnyitása: "HSDSHSBS"

A negyedik epizód, az "Episode Four: Rocket Silo" pályakódja, megnyitása: "MXNM-SNNG"

Az ötödik epizód, az "Episode Five: MIB Safe House" pályakódja, megnyitása: "THXBSCK"

A hatodik epizód, az "Episode Six: Halloween in Manhattan" pályakódja, megnyitása: "NNTNDWNY"

MONSTER FORCE (GBA)

Pályaelőzetés:

Bármikor a játékból (de nem Pillanatmegállítással, azaz Pause közben) nyomd le egyszerre és tartsd lenyomva az L + R + A gombot, majd melléjük még nyomd le ■ Fel gombot a szálkeresztben, és jön is a következő pálya.

A sérthetlenség bekapcsolása:

A játékból nyomj Startot a Pillanatmegállítással, azaz Pause menü aktiválásával, majd itt egyszerre nyomd le és tartsd lenyomva az L + R + B gombot, és melléjük még nyomd le a Le gombot is a szálkeresztben, ekkor egy hang jelzi a kód sikeres bevitelét, és ez után, ha alacsony lesz az energiád is játékból, automatikusan vissza is töltődik. A kód ismételt bevitelével egybeiktél ki is lehet kapcsolni ezt a csót.

Kilépés a pályáról:

A játékból nyomj Startot a Pillanatmegállítással, azaz Pause menü aktiválásával, majd itt egyszerre nyomd le az L + R + A gombot, és egyből visszatérsz a pályaválasztó menübe, ahol új pályát választhatsz.

MONSTERS, INC. (GBA)

Az alábbi pályakódokat nagy valószínűséggel a Kódszó, azaz Password mezőben kell beírni (vagy valami hasonlóan), a jobb oldali kódot a bal oldali pályákat nyitják meg:

Az "Around the House" pálya megnyitása: "LBR13G"

A "Don't Look Down" pálya megnyitása: "7GCZB9"

NBA JAM 2003 (GBA)

A Tengerpart, azaz Beach és az Utca, azaz Street pályák megnyitása:

A főmenüből válassz az Idény, azaz Season menüt, majd válassz a Kódszó, azaz Password menüpontot, és add be a "UHNGDDBLJGT" kódot, és a bevitel sikeres volt, egy pillanatra felvilág a Pályák Menüjébe, azaz a Courts Unlocked szöveg, és a Tengerpart, azaz Beach és az Utca, azaz Street pályák is választhatóvá válnak.

NFL BLITZ 20-03 (GBA)

A titkos csapatok megnyitása:

A főképernyőn rögtön a Nyomj Startot, azaz a Press Start megjelenése után add be az A, B, Select, Fel, Jobbra és Le gombkombinációt, ha sikeres volt a bevitel, "Woah, Yeah!" kiabálással jelzi ezt a játék. Ez után a Mutatónyom, azaz Exhibition játékmódban két titkos csapat is választható, az Emerson Ogres és a Team Midway.

Az alábbi kiáltóélek csatásokhoz, ha minden igaz, három kiáltó kiépített három gomb, az L, B és A segítségével az Egymsé Ellen, azaz a VS játékmód csataválasztó képernyőjén az ellenfél kiválasztása után, erre ráadásul nagyon szők idő áll a rendelkezésedre, a dolog azonban leírható gombkombinációkban is, ikonok nélkül. Tehát a bal oldalon látható eredményhez a jobb oldalon látható kódot add be gyorsan, majd az R segítségével fogaddatd el a kódot:

Végtelen turbo bekapcsolása: L, L, L, B, B, B, A és A

A régi Kolosseum [választású pályamegnyitási]: L, B, B, B, A és A

Havas stadion [választású pályamegnyitási]: L, L, B, B, A, A, A és A

Az árnyéklások bekapcsolása: L, L, L, B, A, A és A

PRE-MAN COLLECTION (GBA)

Az alábbi pályakódokat a Pac-Attack Puzzle Mode játékmód Kódszó, azaz Password menüjében kell beírni, a jobb oldali kódot a bal oldali pályákat nyitják meg:

A tizedik pálya megnyitása: "SRY"

A húszadik pálya megnyitása: "MWS"

A harmincadik pálya megnyitása: "WHT"

A negyvenedik pálya megnyitása: "RNM"

Az ötvenedik pálya megnyitása: "WLC"

A hatvanodik pálya megnyitása: "TMP"

A hetvenedik pálya megnyitása: "ITM"

A nyolcvanodik pálya megnyitása: "BSK"

A kilencvenedik pálya megnyitása: "BTF"

A századik pálya megnyitása: "LST"

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE (GBA)

Örök Folytatás, azaz Continue:

Amikor elvesztésig utolsó életed, és a Folytatás, azaz Continue képernyő megjelenik, válassz a Folytatás, azaz Continue menüpontot, és kezd el a I. gombot gyorsan nyomkodni. Ekkor a helyett, hogy egyetlen csökkenne a Folytatások, azaz Continue-k száma, nulla és kilenc számok kezdnek el váltakozni a számlálója-nál, és ha elég gyorsan nyomkodod a B gombot, mielőtt Harry Jr. kiszalad a képernyőről, elvileg kilencen állapodik meg a számláló, és ez után mindig kilenc is marad, akárhányszor veszted el az összes életed.

Pályaválasztás:

A főképernyőn várj addig, amíg a bumeráng meg nem jelenik, majd add be az L, Select, A, Select, R, A, L és Select gombkombinációt, ekkor megjelenik a képernyő közepén az első pálya, a "Forest 1" neve. Ez után a kezdő pályát a Select nyomva tartásával és mellé az L és R gombokkal létszámok megváltoztathatók, és így szabadon válasszhatod pályán kezdhetsz ■ játékkal. Ezen túl, ha ezután Seletet nyomsz a játék paúzálosra után, visszatérsz a főképernyőre, és újra választhatsz pályát, ha akarsz.

Pályaugrás:

A pályaugráshoz aktívd először a fent ismertetett pályaválasztó csót, majd ha az aktív, ■ játék közben a Select nyomva tartása és ■ iránygombok segítségével létszámok eltegyezheted Harry Jr.-t az aktuális pálya bármelyik helyére.

Örök fegyver:

Az örök fegyver trükköz szintén aktívd először a fent ismertetett pályaválasztó csót, majd ha az aktív, a játék közben a Select nyomva tartása és a B gomb segítségével minden fegyvert és tárgyat feltölthetsz maximumra.

POWER RANGERS: TIME FORCE (GBA)

Ugrás az utolsó főközhöz:

A Kódszó, azaz Password mezőbe add be a "BQSD" kódot, és a játékok a végén, a legutolsó főközhöz kezdhetsz, így hamar végzel a játékkal, ha elakadtál valahol korábban.

RAYMAN ADVANCE (GBA)

Az alábbi titkos gombkombinációkat a játék közben, a Startot aktiválva Pillanatmegállítással, azaz Pause menüben add be, ha valamelyik kód bevitelére sikeres volt, azt a játék hangeffektje is jelzei fogja, a kómból a jobb oldalon, az eredmények a bal oldalon sorakoznak:

99 élet megszerzése: Balra, Jobbra, Le, Jobbra, Balra és R

Minden pálya megnyitása: Fel, Balra, Jobbra, Le, Jobbra és L

A sérthetlenség bekapcsolása: Jobbra, Fel, Jobbra, Balra és R

Minden erő megszerzése: Le, Balra, Jobbra, Balra, Fel és L

25 extra Ting megszerzése [akármilyen az az, persze lehet, hogy csak Ting, azaz Dolog elir-vaj]: R, Fel, Balra, Jobbra, Balra és L

Örök Folytatás, azaz Continue:

Ha ellögy az összes életed, és megjelenik a Folytatás, azaz Continue képernyő, mielőtt ellögy az idő, add be a Fel, Le, Jobbra, Balra és Start gombkombinációt, és ez után úgy tudod

folytatni a játékot, hogy a Folytatás, azaz Continue szám nem csökken. Ez a csalszám akárhányszor alkalmazható, viszont csak akkor, ha a Folytatás, azaz Continue szám három, vagy annál kevesebb.

READY 3 HUMELE BOXING: ROUND 3 (GBA)

Michael Jackson rejtett karakter megnyitása:
A főmenüben válassz ki a Játéktermet, azaz Arcade menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra és Jobbra gombkombinációt, majd egyszerre nyomd meg le az L + R gombokat is, így Michael Jackson, a bukkolt popsztár és kislemezek fajtalanokad pedofil vadlót is választhatóvá válik, bár azt hiszem, vele senki sem azonosulna szívesen. A sikeres kódbevitelt egyébként örömjárgóság is jelzi.

Rumbleman rejtett karakter megnyitása:
A főmenüben válassz ki a Bajnokság, azaz Championship menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Balra és Balra gombkombinációt, majd egyszerre nyomd meg le az L + R gombokat is, így Rumbleman is választhatóvá válik, a sikeres kódbevitelt egyébként örömjárgóság is jelzi.

Shaqueille O'Neal rejtett karakter megnyitása:
A főmenüben válassz ki a Túlélés, azaz Survival menüpontot, majd add be a Balra, Balra, Balra, Balra, Jobbra, Jobbra, Balra és Jobbra gombkombinációt, majd egyszerre nyomd meg le az L + R gombokat is, így Shaquille O'Neal is választhatóvá válik, a sikeres kódbevitelt egyébként örömjárgóság is jelzi.

BUCKRATS: CASTLE CAPENS (GBA)

Mind a hat pályá megnyitása:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "JSRKUSLXCFJ" kódot, és a játékban az összes pályá, mind a hat darab választhatóvá válik.

THE SCORPION KING: SWORD OF OSIRIS (GBA)

Minden pályás és karakter választhatóvá tétele:
A főmenüben válassz ki a Folytatás, azaz Continue menüpontot, majd add be a Le, Le, Jobbra, Fel, Jobbra, Fel, Jobbra, Le és Start gombkombinációt, és megjelenik a pályaválasztó menü. Ebben a menüben válassz ki a neked tetsző pályát, amin jótészni szeretnél, és nyomj Start, vagy a pályát/Menü szót okardolni, vagy Selectet, ha Cassandrát, így az általa választott karakterrel kezethet az általa választott pályán a kalandokat.

SHAUN PALMER'S PRO SHOWBIZ: JUDGE (GBA)

Shaun Palmer számára minden pályát és minden hódoska megnyitása:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "QJF7MP9N2SCMA" kódszót, és Shaun Palmer számára minden pályát és hódoska választhatóvá lesz, ugyanakkor, ha jól veszem ki, a többi karakter esetében továbbra is mindent el kell nyerni.

SONIC ADVENT (GBA)

Játék Sonic-ak és Tails-szel egyszerre:
A főmenüben válassz ki a Játék Kezdesét, azaz a Game Start menüpontot, majd a karakter-

terválasztó képernyőn állj rá Sonic-ra, és add be a Fel, Jobbra, Le, Jobbra, L, Jobbra, R és Jobbra gombkombinációt, a helyes bevitt egy haranghang is jelezni fogja. Ez után Sonic-ot fogad irányítani a játékban, Tails pedig követni fog, mint az MD-Sonic The Hedgehog 2-ben és a GBA-s Sonic Advance 3-ban.

SPIDER-MAN: MYSTIC MIMIC (GBA)

Minden pályát és tárgy megnyitása:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "JV31-3" kódot (a minusz a kód része), és utána bármelyik pályát szabadon választhatod, és minden tárgy is a rendelkezésedre fog állni.

SPONGEBOB SQUAREPANTS: SUPERSPONGE (GBA)

Minden pályá megnyitása:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "WMBT" kódot, és utána bármelyik pályát szabadon választhatod.

STREET: SEASON OF ICE (GBA)

Szabad pályaválasztás:
A Képernyőn, azaz a Nyomj Startot, azaz a Press Start felirat villog, add be a Le, Fel, Le, Balra, Jobbra, Fel, Balra, Fel és A gombkombinációt, a helyes bevitt egy haranghang is jelezni fogja, és utána szabadon választhatod bármelyik pályát az Altis-ból az A gomb segítségével.

99 élet megszerzése:
A Képernyőn, azaz a Nyomj Startot, azaz a Press Start felirat villog, add be a Balra, Jobbra, Jobbra, Le, Fel, Jobbra, Fel és A gombkombinációt, a helyes bevitt egy haranghang is jelezni fogja, ez után, ha új játékot kezdessz, 99 életet leszed kezdetben.

STAR WARS: JEDI POWER BATTLE (GBA)

Mace Windu és Darth Maul szabad pályaválasztása:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "VCIQXYK" kódot (nullát is tartalmaz), és mind Mace Windu, mind Darth Mault szabadon választható pályát.

Qui-Gon Jinn szabad pályaválasztása:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "VHR3BFJ" kódot, és Qui-Gon Jinnel is szabadon választható pályát.

STAR X (GBA)

Az alábbi kódokat a főmenü Start eléréstől elmentve a Kódzó, azaz Password menüjében kell beadni, a jobb oldali kódok a bal oldali csalszók eredményezik:

A sérthetlenség bekapcsolása: "GSHARD"
Végtelek: Okosbomba, azaz Smart Bomb megszerzése: "GSCOOM"
Mindig maximális fegyverrel birtoklás: "GSMAX"

TITNIS WORLDS (GBA)

A Népszerű, azaz Popular játékmód megnyitása:
Válassz ki a Maraton, azaz Marathon játék-

módot a főmenüből, majd nyomd le és tartsd le nyoma az L gombot, és a Válassz Játékot, azaz Select Game képernyőn nyomj az L mellé Selectet is Maraton, azaz Marathon módban. Ha helyesen jöttél el (kissé komplikáltan volt megfogalmazni már angolul is), választhatóvá válik a Népszerű, azaz Popular játékmód is, ami primitívebb grafikát alkalmaz, majdnem olyat, mint az eredeti PC's Tetris, és a szabályai is egyszerűbb, jobban hasonlít az eredeti játékhöz, nem tartalmaz például Szellem Darabot, azaz Ghost Piece-t.

THE FAIRLY ODDPARENTS: ENTER THE CLEFT (GBA)

Minden pályá kipróbálása csalással, és egyben választható megnyitása is:
A Kódzó, azaz Password mezőbe add be a "Videki Fiú, Videki Fiú, Videki Fiú, Videki Fiú és Videki" kódot (illetselem ezek kis viccek), melyek a rajzfilmsoportot és a játék ismert szereplőit láthatók), és minden pályát illetselemmel veszi a játék, továbbá választható utána bármelyiket szabadon lehet választani is.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2 (GBA)

Dr. Kárménydi-Ekés (centúrázott) játékmód 1, azaz a vér kikapcsolása 1:
A Képernyőn képernyőn nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a Start, Le, B, A, Balra, Balra, A és Le gombkombinációt, a sikeres bevitt a menükéret megpördülése és egy szignál is jelezni fogja. Ez után minden vér és szlár részecske vígyörgő fejje fog változni a játékban.

Pökember, azaz Spider-Man játszható karakter megnyitása:

A játék során nyomj Startot a Píllanatemgállítást, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a Fel, Fel, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, B, A és Start gombkombinációt, a sikeres bevitt a kép rákösdös és egy szignál is jelezni fogja. Ez után Pökember, azaz Spider-Man is játszható karakter lesz.

Mindy játszható karakter megnyitása:

A játék során nyomj Startot a Píllanatemgállítást, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a Balra, Balra, Fel, Jobbra, B, A és Start gombkombinációt, a sikeres bevitt a kép rákösdös és egy szignál is jelezni fogja. Ez után Mindy is játszható karakter lesz, akárki is ő.

Rengeteg pénz megszerzése:

A játék során nyomj Startot a Píllanatemgállítást, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a A, Start, A, Jobbra, Fel, Fel, Le, Fel, Fel és Le gombkombinációt, a sikeres bevitt a kép rákösdös és egy szignál is jelezni fogja. Ez után rengeteg pénzrel fogsz rendelkezni, ami többek között az összes pályá megvásárlására is elegendő, vehetjük tehát összes pályá megnyitások is egy füst alatt.

Minden színt száz százalékos teljesítése csalszó:

A játék képernyőjén vagy a játék során Startot megnyitva Píllanatemgállítást, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a B, A, Balra, Le, B, Balra, Fel, Fel, Balra és Balra gombkombinációt, a sikeres bevitt választható-

leg ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez után a játék úgy veszi, mintha száz százalékos teljesítetted volna az összes pályát, mellesken az előző három kód hatását is élvezheted ekkor, tehát Pökember, azaz Spider-Man és Mindy is választhatóvá válik, és maximális pénzrel is rendelkezni fogsz, sőt még a Beállítások, azaz Options menü Csalszó, azaz Cheats almenüje is megnyílik. Egy apró megjegyzés: ennymivel en is a Képernyőn add be, a kód beadása után gyorsan ki kell választanod Karrier Játékmód, azaz Career Mode Karrier Folytatás, azaz Continue Career menüpontját, ellenkező esetben is kód nem fejti ki hatását.

Folyamatos ki- és bezamolás:

A játék során nyomj Startot a Píllanatemgállítást, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a Balra, A, Start, A, Jobbra, Start, Jobbra, Fel és Start gombkombinációt, a sikeres bevitt a kép rákösdös és egy szignál is jelezni fogja. Ez után a játék folyamatosan ki- és bezamolja a képet, ami illetselem felettébb zavaró, de látványos, egyébként a rutintlany ugyanezzel a kóddal ki is lehet kapcsolni.

Az időtilmi nullázása:

A játék során nyomj Startot a Píllanatemgállítást, azaz Pause menühöz, utána nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a Balra, Fel, Start, Fel és Jobbra gombkombinációt, a sikeres bevitt a kép rákösdös és egy szignál is jelezni fogja. Ez után az idő 0:00-on marad, tehát nem tudsz ki soha az időből, és mindig a legjobbat időt futod, a kód azonban időtilmi nem működik a Szabad Deszkázás, azaz Free Skate (játékmódban) (lelletelem azért, mert ott alapban is örök idő van).

A Beállítások, azaz Options menü Csalszó, azaz Cheats almenüjének megnyitása:

A játék képernyőjén vagy a játék során Startot megnyitva Píllanatemgállítást, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a B, A, Le, A, Start, Start, B, A, Jobbra, B, Jobbra, A, Fel és Balra gombkombinációt, a sikeres bevitt választható ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez után a Beállítások, azaz Options menü Csalszó, azaz Cheats almenüje is nyitva fog állni.

Dr. Kárménydi-Ekés (centúrázott) játékmód 2, azaz a vér kikapcsolása 2:

A játék képernyőjén vagy a játék során Startot megnyitva Píllanatemgállítást, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a B, Balra, Fel, Le, Balra, Start és Start gombkombinációt, a sikeres bevitt választható ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez után minden vér effektus ki lesz kapcsolva a játékban, melyeket egyébként a kód által vissza is lehet kapcsolni.

Faljáró Pökember, azaz Spider-Man:

A játék képernyőjén vagy a játék során Startot megnyitva Píllanatemgállítást, azaz Pause menüben (mindkettőben működik) nyomd le és tartsd le nyoma az R-t, majd melle add be a Jobbra, A, Le, B, A, Start, Le, A, Jobbra és Le gombkombinációt, a sikeres bevitt választható ebben az esetben is jelezni fogja valami. Ez a kód egyébként csak akkor működik, ha már valahogy (lásd feljebb) megnyitottad Pökember, azaz Spider-Man, és vele játsz, a kód hatására a falon felgátlódás trükkjei egészen a plafonig vagy a kép széleig felgátlódhat.

supernatural

THE OMEGA STRAIN

SONY



COMPUTER
ENTERTAINMENT

PlayStation 2

576
KONAMI



576
10/20





576 KONZOL DVD 2003 / II



ECTS 2003



PLAYSTATION EXPERIENCE 2003



TOKYO GAME SHOW 2003



**A DVD-N TALÁLHATÓ
JÁTEKELOZETESÉK:**

- AIRFORCE DELTA STRIKE
- BIOHAZARD ONLINE
- CASTLEVANIA:
LAMENT OF INNOCENCE
- CHAINDIVE
- CRIMSON TEARS
- CY GIRLS
- GHOSTHUNTER
- GRADIUS II
- GRAN TURISMO 4
- KILLER 7
- MAXIMO 2
- MCFARLANE'S EVIL
PROPHECY
- MGS: THE TWIN SNAKES
- MONSTER HUNTER
- TEENAGE MUTANT
NINJA TURTLES
- ONIMUSHA 3
- ONIMUSHA BLADE
WARRIORS
- WAY OF THE SAMURAI 2
- FORBIDDEN SIREN
- 2003/II DVD TRAILER

MEGJELENT!

AZ 576 PICTURES BEMUTATJA AZ 576 TEAM MÁSODIK FILMJÉT!

576 KONZOL 2003 / II

ECTS 2003 • PLAYSTATION EXPERIENCE 2003 • TOKYO GAME SHOW 2003

- ZENÉS DOKUMENTUMFILM AZ ECTS ÉS PSE KIÁLLÍTÁSOKRÓL
- TÖBB SZÁZ HELYSZÍNI FOTÓ MINDHÁROM SHOW-RÓL
- A LEGÚJABB JÁTEKEK ELŐZETESÉI

ÉRDEKEL? MEGRENDELNÉD? HÍVD A 369-26-86-OS TELEFONSZÁMOT! ■ DVD ÁRA 999,- FT

A Capcomos Onimusha igen dicő sorozatnak számít videójáték berkeiben. Tipikusan japán harcosok, földöntúli harci technika és a démonok, amik a keleti mitológiában elsőként misztikus helyet foglalnak el. A kardokkal és egyéb szerszámokkal való csapkodáson kívül némi adventure vonás is felismerhető volt a játékmunkában, amit talán a háztáji Resident Evilnek is köszönhet.

[illegible]

Sajnos a jelen cikk tárgya, az **Onimusha Blade Warriors** is már a hármashoz hasonlóan érdesített, és nagyjából ahhoz tudnám hasonlítani, mintha a Resident Evil szereplőiből csinálnának egy Tekken formát: veredős játékok. Elhiszem, hogy az Onimushák nagy sikereket érnek el, de azt erősen kétfelm, hogy ilyen hüszökkel a projekt résztvevői sokáig nézzenek ki a vásárlóközönség előtt az azok zsebeiből. Persze lehet, hogy tévedek, és lekárcsnyra itt lesz az Onimusha Kart.

A bevezetőben azért kapunk egy négyszoros történetet, az Oni erejéből harcosokról és az ellenük hadakozó démonokról, meg egy kis kimotit, amiben két harcos ellenében szikrázó kardokkal feszül egymásnak, majd harc a háztetőn, mezőn, energia kilövésekkel meg alyesmikkel. A Blade Warriors harmadik módja szórakoztatónak. A **Story** az arcade vereségek gamében teljedés szokásos one player mód, ahol megadott számú pályán kell a megadott szintű ellenségek legyőznie időre, az végén a főgonoszra, a néphétszégi szint között választás, itt azonban nem öncélú üres harcolgatás van, nem kiváltszatok kedvezményeket feltalálhatjuk, hogy utána a **Custom** VS részben leütsük vele a

[illegible]

vérőnalba tökéletesen beleillő Megaman EXE (Ground Bug) és Zero (Proto Zero, Ultimate Zero) sztarokkal is találkozhat a kitaláló gamer. Ezt nem írtam felre, és csodáztam, mikor egy végigjátszás után a stáblistát követően beírt a Megaman reklám...

Az irányítás és kezelés meglehetősen egyszerű egy Tekken, DoA, Virtua Fighter vagy a SoulCalibur mellett. Itt nincsenek húszgombos kombók és egyéb trükkös konfigurációk, s a mozgásokat is az iránygombokkal kivitelezhet, nem az analóg gombokkal. A Tutorial ugyan figyelmeztet, hogy a Type-1 kiosztás szerint mondja a mozgásokat, de a Type-2-ben csupán két gomb van felsorolva, ahogy néztem, szóval sok értelme nincs.

Taktikai jelentőségét nem láttam, mivel egyszerre egy ellenség igen ritkán támad ránk.

Támadások

Támadás: Négyzet. Fegyverünkkel, vagy egy tárggyal, amit felvettünk (lásd később).

Kombinált támadás (kombó): Négyzet nyomogatása hüvelygyerek módjára. Ez egy több csapásos figurát nyom az ellenfélre, elég hatásos.

Blokkolás: LI. Csínján bájunk ezzel, mert a special mérőnket fogyasztja. Inkább arra való, hogy a nem emberi reflexekkel rendelkezők a megfelelő időben le nyomva hátráltskék vele az ellenfelüket.

Töltés: Négyzet nyomva tartása, aminek hatására
leggyorsabban buzogni kezd a méh. Ha nem csap-
nak közbe, akkor növeli a támadásunk erő-
ségét (három fokozata van); és speciális
mozdulatokat is kivitelezhetünk belőle.
Rúgás: Háromszög. Ez is inkább védekezé-
s, mert a tükör rugdosása kívül meglőri az
ellenfél védelmét is.

Speciális mozaikok

(Ezek mások minden embernél, így csak a
végrehatást írom le.)

Shoryuken: Négyszet + fel iránybaomb.

Kritikus, végzetes támadások

(Ezek általában egyből kicsinálják támadó inkát, viszont baromi nehéz előhozni őket, mert igen jó reflex szükségeltetik hozzájuk)

Az egyik támadás, amihez akkor kell a Nygylezet lenyomni, amikor a *critical* felnyitva a képernyőn, a másik pedig a védekezésből támadás, hasonlóan időzített persze, amikor az ellenfél védelme felnyit. Nekem a támadást sikerült megcsinálni párszor, de a másikat leheteg sem, és a váltó kontrollereimet felve haragomat inkább nem is próbálkozom tovább.



Alap mozgások

Holodás: Az iránygombokkal, ezt már mondtam.

Szint váltás: Duplán nyomva a fel vagy le gombokat.
Ezzel a billentyűvel lehet átváltani az alábbi módok között:

Ezzel a pályán ügömbejünk pl. hazatele, onnan le,
vagy erdőben a mellék ösvényre, stb.

Ugrás: X, vagy felfele gomb.

Dash: Ezt fordíthatjuk nekiiramodásnak, nekilendülésnek is, és duplázni kell hozzá az előre vagy hátra gombon. A lényege, hogy emberünk (démonunk) rövid

Készenlét: (Ready) R1. Ebben az állásban a kard elő re mutat, pár mozdón csak ilyen helyzetből kivitelezhe

Körözés: Ready lenyomva, majd az előre és hátra gombokkal az ellentétünk mögé, illetve elé kerülhetünk.

Speciālis ak-

ciók
Lelek felszív-
 so: Kör. Ezzel tudjuk a
 mindenféle színű lelkeket
 magunkévá tenni. Ezek á
 talában töltik a csikjain-
 kat, de vannak speciális
 lelek is, amiket mondjuk
 feladat szinten kell össze-
 gyűjteni a Story részben.
Kritikus csel: L1 + Három
 szög. Hátralöki az ellenfe-
 let, teret hagyva nekünk
 az akciózásához

Gömbök használata: A Kör gombbal begyűjtött piros és zöld színű taktikai gömbök (elemek) előlévése a R1 + Háromszöggel, iszonyat kombináció sorozat létrehozására.

Tárgyak felvétele és használata: A csatorén fellelhető ládákat széthelyezzük a szokásos támadással (Négyzet), majd az így nyert dolgot (bomba, giga suriken, kalapács, lézerpuska) vagy eldobjuk az R2-re, vagy pedig a Négyzet lenyomásával aktiváljuk, amit gondoljunk át ha bombáról van szó, mert mi is kapunk, h

Speciális témadások

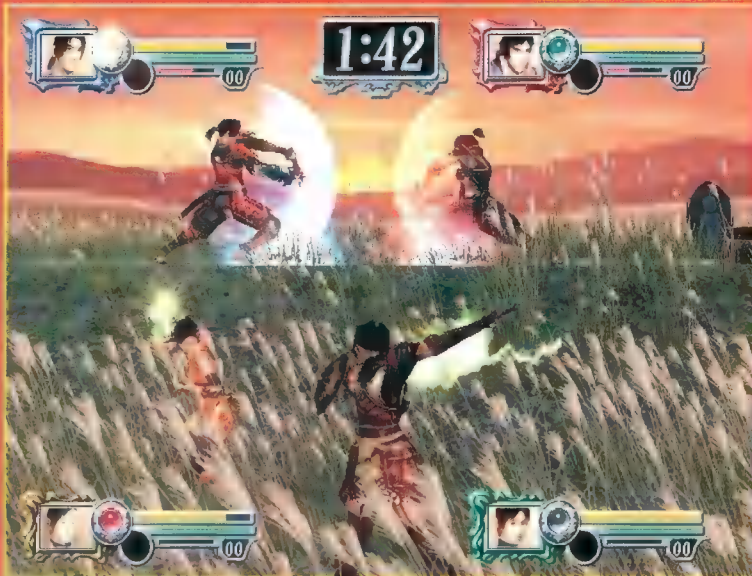
Löbsöprés: Lefele irány + Négyzet. Az ellenfél földre küldése, ez után jöhet a jó kis Finisher.

Lefegyverzés: Ready pozíció, majd a Háromszöggel úgyesen kiűthetjük a másik kezéből a fegyvert, ami felszedhető bizonyos esetekben.

Finisher: Ugrás, a levegőben pedig lefelé + Négyzet. Földre került gonoszok hatékony és fair kivégzése, ráugrások kardleszúrások ninja technikával.

[illegible]

Hogy grafikai szempontból milyen a Blade Warriors? Höt, a helyszínek nagyraérett az eddigi Onimus-hírből vannak, a karakterek szintén, még az ellenfelek is, így sok meglepetést nem fog okozni. Kúzdaltam hajladozó kalászos mezén, pagoda tetén, vízesés mellett, ahol impozáns kis tóhíd vezetett egy parttól a másikra, vörös sárgás növények, és zöld fűvel megszórta sziklák körülötesben. De van szép esti tó is, meg vitorlázó hajó, égő falu, Go-gaandantenná pedig ugyanúgy a



homokos parton, a nagy fajti-
lús elénk akadami össze, mint a
rendes jétkabak. Majd egy
jégarlag következett, Lord No-
bungat pedig végül egy hatalmas
démónszöbor előtt érte utol kardom
leggyengébb fokozaton, ahol a teljes
13 perc tiztázási kitérdő kellett, a str-
nőgyeztet nyomkodása ugrással és
bábkab merült ki, színesíve néha e-
amivel arcon robbantottam magam
lősdőt sokat a harcson. A hangok
hószak, a zenélő el is kezdett kisse-
animáció szög, minden tárgy gond-
tott színekkel, kidolgozottan kerül a
vagyis technikai szempontból nem l-
szavam szem. A kezelési is elég egy

mondva ha nem akarja
valaki begyakorolni a
százdásodperces re-
flexekre épülő pár speció
dolgot, akkor könnyű fokozaton nem is kell azokat
használnia. Viszont aki nem Onimusha rajongó, az
ne vegye meg, mert egy kivételnek semmi, de sem-
mi értelme nem fog akarni a harc. Még tisztelje

emberen kívül), maximum a négy playeres gyákos. (Bár ahogy nézegettem az árat, mintha egy tízzsel kevesebb dolcsiért árulnák ki, szóval lehet, hogy míg nincs kész az új rész forgatókönyve, addig ösziédbot voltam a fiúk, hogy ne unakozzanak, és most árulják.) Lehetséges, hogy a Capcom nem is tud a dologról, csak a marketings csap is köz részesedést. | Persze ez csak trefa, a játék ösziésszofit és kidolgozott, csak mivel én nem vagyok a rajongótábor része, így nem tudok kellőképpen lelkesedni, egy valódi új résznék jobban örövend-
nem volna

künderése szintén létezett). Majd jöttek a PC-sek (akik utótlók az Amigák), és elkezdtek szólni a Commodore zűszőshajót és gazdáikat, akik visszaszidták őket. Pedig egy helyen nőtök fel, egy helyről indulot, meg barátok is voltak! Szóval ez az „én gépem a jobb, a tietek a szal” valami genetikai dolog lehet, ami ellen hiába is küzdünk... Inkább az a lenyeg, hogy hogyan viseljük el, amikor a mi kedvencünket szidják. Tisztelet a pártatlan kivételnek. Na jó, abbahagyom a témát végre, lehet, hogy már rég túl sokat írok, de nekem még mindig jól jön.



Az ötlet nem rossz. A recept mindenki számára jól ismert. Vagy egy bármilyen, sokszereplős jöteket és csónálj belső verekedős stíflot. Rakj bele mindenkit, az eredeti tényszerűségre kezdve az utolsó föllétségi, így minden rájárás megátalja majd kedvencét. Super Smash Brothers Melee például... Totál ilyen anyag az OBW is. Bennem még egy apróska gyertyányi lángot sem gyújtott meg, és ezzel a 7 ponttal is csak a megerőnem éri meg határozzam bevenni a vezetőt.

emberen kívül, maximum a négy playeres gyökös. (Bár ahogy nézegettem az árkak, mintha egy tiszellék kint, szóval lehet, hogy még árkotoknyé, addig összedobni ne unatkozzanak, és most egy a Capcom nem is tud a tinges csaj is kop részese. A játék összefogott és kidalga a vagyonok a rajongótábor része, pen lelkesedni, egy valódi új résznek jobban örönd-
tem volna.

künderése szintén létezett). Majd jöttek a PC-sek (akik utótlók az Amigák), és elkezdtek szólni a Commodore zűszőshajót és gazdáikat, akik visszaszidták őket. Pedig egy helyen nőtök fel, egy helyről indulot, meg barátok is voltak tiam. Szóval ez az „én gépem a jobb, a tietek a szal” valami genetikai dolog lehet, ami ellen hiába is küzdünk... Inkább az a lenyeg, hogy hogyan viseljük el, amikor a mi kedvencünket szidják. Tisztelet a pártatlan kivételnek. Na jó, abbahagyom a témát végre, lehet, hogy már rég túl sokat írok, de nekem még mindig jól jön.

Dzsonimushc

MARTIN BELESZÓL!

(Az állandó PS2 Vs Xbox Vs NGC vita kapcsán a minap eszembe jutottak régi „Csokis” (Csokonai Művház) idők, amikor a C64-esek szidták a Spekt-rumokat,ők meg a C16, +4-eseket, akik meg a C64-et bírálták. Majd jött az Amiga, és mindenki bekussolt a 4 csatornás hullámmorma szintetizátor hangját hallva, csodálva a 32 szín grafikát, és az impozáns gépet (a Ham mód egy álom volt, a 4096 szín egyidejű kezelése otthoni épben addig

KARAOKE (AUTÓBA)

Mi is em a Karaoke? Ne keressétek a magyarizációt a Magyar Értelmező Kéziszótárban, mert nem fogjátok megérteni. Bár a szó jelentését a legtöbb japán szótár, illetve a jól csengő nevű, világ-szerte komoly elismerésnek örvendő The Oxford English Dictionary legutolsó kiadása is tartalmazza, mégis jobbann látni, ha összeszedem minden tudásom és magam próbálom meg körülírni ezt a

donsült időtöltési forma hamar elterjedt egész Japánban, majd világkörüli hódító útjára indult. Bár a nyilvános évek végére a szigetországban kiütladt, Amerikában és Európában – szokás szerint hatalmas késéssel – ekkor kezdődött csak a igazi ház, amelyet most London Studios próbál megvalósítani. Összefoglalva a Karaoke legfontosabb ismérvei tehát: olyan társas szórakozás, melynek során – lehetőség szerint – ismeretben előadók zenéire, éneklődéstől függetlenül bárki énekelhet.



kiválasztani a számunkra és játékostársaink számára legmegfelelőbbet. Kár, hogy a játék „Only for Japan”, kár, hogy a SEGA on-line szolgáltatás már „not supported” kategória; egyértelmű tehát, hogy a konzolosoknak más irányba kell kutozniuk. Playstation 2 platform már több, elsősorban az angol nyelvetterület és elsősorban a Coca-Cola / popcorn kultúrát magába nyelveként szívó gamer-réteget megcélzó alkotásba bolyhatunk bele, bár az illet itt is a japoktól indult leírni is felesleges – természetesen. Karaoke Revolution 1-2, Karaoke Revoluti-

KÉSEI KARAOKE REVOLÚCIÓ



furcsán csengő – gyk. japán eredetű – szó. A Karaoke két rövidített japán kifejezés összetételéből született. Első tagja a „kara”, az ürességet jelentő „karappó”, míg második tagja az „oke”, a zenekart jelentő „oke-sutura” rövidítéséből keletkezett. Üres zenekar? Pontosan! Valamikor az ötvenes évek végén-hatvanas évek elején az egyik legnagyobb japán településen, Kóbe városában egy új szórakozási forma bontakozott ki. Pontosan nem tudni, hogy melyik, de egy amatőr előadóművészeknek othant adó kisebb bár lehetett az első hely, ahonnan hódító útjára indult a Karaoke. Szórakozási forma tehát, de még milyen! A szóbeszéd szerint kialakulásának oka az volt, hogy a bár tulajdonosa az általa szerződötletett vendégek megelégedésének okán ismertebb előadók zenei alapjaira „énekelte meg” társaságának egyes tagjait, függetlenül attól, hogy rendelkeztek-e zenei előképzettséggel-e vagy sem. Az eleinte a bár szűkebb közönségének a szórakoztatására hivatott új-

Nincs új a nap alatt. Az esetek döntő többségében bizony nincs. Bár célsmítópékkal – érsd, mezei pécekkel – meghajított Karaoke „berendezések” szép számmal akadnak szerte a világon, konzolos téren bizony meg kellett várni a második generációs eszközök hardver forradalmát ahhoz, hogy otthoni körülmények között is egyszerű módon teremthessük meg magunknak és barátainknak (mert ugye az ez valódi társas szórakozás) a igazi Karaoke felinget. Gondolom én pontosban. Dreamcastra (R.I.P.?) ugyanis már korábban megjelent egy nagyon komoly témabeli program, a maga speciális hardver kiegészítőjével, Drikara címen, kizárólag Japánban. Az Ebay-en még elcsíphető, csodálatosan formatervezett, az alapból alá pontosan beillő és azzal szerves egységet alkotó eszköze két mikrofont lehet csatlakoztatni, mindkét mikrofon hangereje külön-külön állítható egy-egy polmterrel. A program maga sem mindennapos, a broadband támogatású közönséghez kivételesen ingyenes (több ezer) nótá közül lehetett

J-Pop vol.1 és Karaoke Party, ezek közül én leginkább a KR jót ellátali második epizódját tudtam javasolni a Kedves Játékosok számára. Egészen eddig.

HINTAS

Szép nagy, ezüstös csomagolásban érkezett a program külön nekünk szánt promociós verziója. A doboz tartalma két darab testes, jack csatlakozójú mikrofon, melyeknek a súlyán érezni, hogy nem spórolták belőlük ki az anyagot. A PS2 USB portja és a mikrofonok jack kimenete közötti konverziót egy szépen formatervezett, az EyeToy kamerájához illő vonalvezetéssel kis fekete doboz hivatott megoldani. Lényegtelennek tűnhet, de az alján található csúszásgátló gumi tapancsok elhelyezése nem véletlen: bár az átalakított komolyabb rögzítésére alkalmatlanok, de a vad tölcikálások és énekelések közötti kisebb következményének, a lerakásnak azért egy nagyjából ellen tud állni. A rendelkezésünkre bocsátott teszt példány doboza a fentiek felül egy a játék logójával ellátott CD-tartó tokot, azon belül pedig egy demó- és egy press DVD-t, valamint egy a játék opcióinak az áttekintésére szolgáló

TRACHT

Végezetül tekintsük át, hogy milyen előadók zenéire énekelhetünk a játék folyamán.

A-Ha

Take on Me (hatalmas!)

Atomic Kitten

Eternal Flame

Avril Lavigne

Complicated (no ez pont ide való!)

Blondie

Heart of Glass

Blue

One Love

Busted

Crashed the Wedding

Carl Douglas

Kung Fu Fighting (alapl!)

Daniel Bedingfield

If you're Not the One

Deee-Lite

Groove is in the Heart (mennyire igaz!)

Dido

Thank You

Elvis

Suspicious Minds

George Michael

Carless Whisper

Good Charlotte

Girls and Boys

Jamelia

Superstar

Liberty X

Just a Little

Madonna

Like a Virgin

Mis-Teeq

Scandalous

Motörhead

Ace of Spades (ez hogyan kerül ide?)

Petula Clark

Downtown

Pink

Get the Party Started

Rick Astley

Never Gonna Give You Up

Ricky Martin

Livin' la Vida Loca (phüjjii!)

Roy Orbison

Pretty Woman

S Club

Don't Stop Movin'

Sophie Ellis-Bextor

Murder on the Dancefloor

Sugarbabes

Round Round

The Darkness

I believe in a Thing Called Love

Village People

YMCA

Westlife

World of Our Own

Sound score

pass the mic

robble
0760 pts
pitch
0040 pts
embos
0030 pts
stars
amateur
level

kylie
0950 pts
pitch
2125 pts
embos
0300 pts
stars
diva
level

CONTINUE

Home
Penthouse Suite
Sunset Heights



choose activity
personal organizer



The Orange Club

Westville
Suspicious Minds

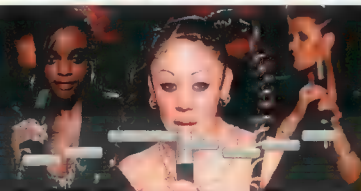


select destination

The Orange Club

Jamelle
Superstar
Roy Orb
Pretty We
Good Ch
Guns & B

TIME 00:41
VOL 00000 P1



If you move to the mu - sic
The mu - sic's got to give

TIME 00:50
VOL 04489 P1



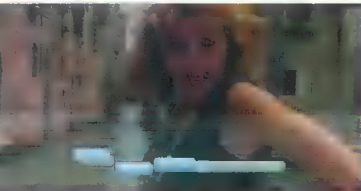
So you better
Get this party started

TIME 00:35
VOL 00000 P1



The on - ly card I need
Is the Ace of Spades - -

TIME 01:31
VOL 06190 P1



And you're mine
I'll be yours

TIME 00:29
VOL 01718 P1



What you're doing to me
When you don't be-lieve -- a

TIME 01:43
VOL 02800 P1



Groove is in the heart - - - - -
Groove is in the heart - -

TIME 00:51
VOL 02353 P1



Touching you God you're touching me
I believe in a thing called love

TIME 00:46
VOL 01563 P1



So much I need to say
I'm sorry that its on

TIME 01:30
VOL 09310 P1



And you turn it in - to
Hon - es - ty and pro -

TIME 01:35
VOL 04661 P1



Take on me
Take me on

TIME 00:44
VOL 01600 P1



It's fun to stay at the
YMCA

TIME 01:30
VOL 06640 P1



Girls like cars and mo-nay



Legyél Te is paparazzo!

VOX mozimagazin fotópályázat!



Gyere el a VOXCar™ Díjkiosztó Gála helyszínére

és készítsd el saját sztárfotódat!

Részletek a **VOX** mozimagazin
májusi számában, a www.vox.hu-n
és a Danubius Rádióban!



smart for four

06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 30 30



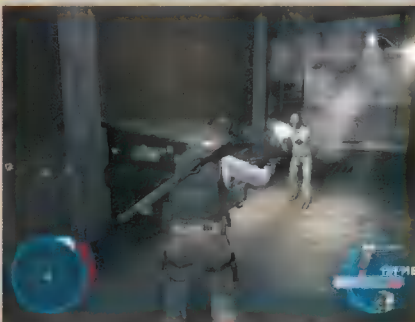
VOX
HITLINE

576
HITLINE

TCM
TURNER CLASSIC MOVIES

x-trend
RADIO

Sok év szől amellett, hogy egy konzoljátékokkal foglalkozó újságíró dolgozzon az ember (és ezek közül egyik sem a fizetés). Az egyik ilyen nagyon jó indok, hogy az országban az elsőkként játszhatunk a legfrissebb játékokkal. Amire a Syphon Filter rajongók már több mint két és fél éve várnak – hogy a kezük közé kaparintsák végre ■ új PS2-es szifont – azon én már március közepén túl voltam. Igaz, akkor még csak egy előzetes, félkész tesztverzió küldött a Sony. Szép volt, jó volt, és nem volt még igazán kész: bugokkal teli, állandóan lefagyó, az örületek kergetés béta cucc volt csupán, ami alapján nem tűnt jó ötletnek egy átfogó teszt megalkotása. Vissza is kerültem szépen ■ palára, porosodni, de ■ SCEE telt róla, hogy ■ jöttek ■ merüljön ■ feladás jelméjébe. Ahogy az már csak lenni szokott, ■ teljes, végleges tesztverzió



Filter mellett szől, és ■ elég meggyőző kell, hogy legyen mindenki számára.

syphon filter the omega strain



olyan kevéssel a leadási határidő előtt érkezett meg a szerkesztőségbe, hogy még időm sem lett volna bemenni érte. Mit tesz ilyenkor a drága főszerkesztőnk? Természetesen kiküldi a cuccot egy gyorsútdal a kedvenc tesztelőjének, aki összekapja magát, és még a lapzárta előtt, a megszokott minőségben teszi le ■ cikket az asztalára. Rohantemponként nyomát sem látni rajta.

ALFA

Nagy kérdés, hogy vajon van-e értelme összehasonlítani ■ Syphon Filtert, a nagy vetélytársai

val, gondolok itt a MGS2-re, vagy a Splinter Cellre. A válasz szerintem egyértelműen **nem**, mivel bár mindhárom az akciójátékok kategóriájába sorolandó, viszont eltérő szemszögből közelít meg a témát. Mégis kénytelen vagyok most egy kis összevesselt készíteni róluk, hogy egy kicsit elmagyarázzam, miért is tartom hűmőköző közeli a legjobbban a „szifont”.

Az SF egy nagyon könnyen játszható, nem túl bonyolított, pörgős akciójáték, amivel bárki bármikor könnyedén elboldogul. Sok kellemes kuldéssel, változatos helyszínnel, bevetett

szak nem is a rendezéssel van baj, mert úgyse alakmaznak ■ PIP-et, még ha nem is teljes képernyőn futnak. Leginkább a tartalmuk az, ami most legjobbanz elnyomja őket az ember. A legtöbb bejáratás ugyanis jól utalatos tikkosügnyósok dumálását áll, ■ szereplők száma pedig csak egyre növekszik, és ■ végén már azt sem tudja az ember, hogy ki kívül is van. Nem is nagyon tudok olyan videó bejáratást megemlíteni, amire elismerően csemittem volna – talán még az orosz gyémántok lemezárása volt a legizgalmasabb jelenet a végjátékban első. Persze akinek bejön ■ a stílus, az imádni

fogja a szifont, hiszen azért nem csak egy változatos sztorival álunk szemben, hanem egy nagyon gondosan megtervezett, nyakatekert történettel, aminek tananyagát háttér információk is gyarapítják a készítő. Ezeket mindig a missziók előtt külön meg is nézzük.

A történetek fő vonala egyébként mi más körül is foroghatna, mint megint egy új biológiai fegyver és ■ azt használni akor szobadságharcosok körül. Az már az elején kiderül, hogy régi ismerősök, Mara Aramov is visszatért, bár erre hőseink csak ■ game közepé táján jönnek rá, de egyéb már ■ előző szifon játékokból megismert karakterek is feltűnnek a játék során. Egyébként, ha nem kapcsolná össze a pályákat a fő sztorival, akkor is szívesen eljátszogatam volna a szifonnal, hiszen a pályák annyira egyediek és tartalmasak, hogy mindenképp önmagában is megállja a helyét!

Szóval. Van a főmenü, itt kezdetünk többek között új játékokat is. Ehhez azonban először is készítenünk kell egy saját tikkosügnyőket. A játékban ugyanis nem Gabe Logan, de még csak nem is az érzékelő King kissaszonyt kell majd irányítanunk, eké ugyanis ■ elleti idő alatt az ügynökség fejleszti lelkét, ■ piszkos munkához már nem is nagyon állja a foguk, bár velünk párhuzamosan, de eltérő helyszíneken azért befejezkeznek egy másik nyomozásba is. Teljesen azért nem tűnnek el, a későbbiekben is találkozhatunk velük majd a bejáratásokban, és van egy olyan sánda gyönyör, hogy a bejáratás bonusz pályákat is valamelyiküket kell majd

irányítani, de erre mérget nem vegyetek...

Marad tehát nekünk egy nímárd, egy teljesen névtelen ügynök, akitől először is el kell dönteni, hogy kárli lásszen-e, avagy né. Hogy mit választunk, nagy kitöltéstől nem lesz a játékra, de az tény, hogy néi ügynökből lehet az idele-nebb karaktert összerakni, akiknek mondjuk ez ■ célja... Egyébként kezdésnek száz eltérő figura közül választanunk, majd még szelektálhatunk magunknak külön fizimiskát, borszínt, alakítást-hatjuk az arcvonalt, ■ hajunk színét, a frizuránkat, a szemünk színét, vagy ■ pótlókat borító szőr-kínészt. Érdekes, hogy ■a utóbbi a nő-karakterek listájáról hiányzik... (Ej, pedig de szívesen mentem volna harcba egy szakállas nővel, akinek már a látvány is megtűtőmódásra keltetné a gaz ellent) Megadhatjuk még ■ nevünket is; hűt isten most nem csak három karakter bepótlógására van lehetőségünk, így aztán az én szép hosszú, szakállasokéll teli nevemet is beírhattam. Ezután a gép elemli a környatya a figuránkat, majd dönthetünk, hogy egy-játékos módban, avagy az internetre felcsatlakozva kooperatív módban kezdünk neki ■ játéknak. Szerintem?

BETA

A szifon pályaválasztás képernyőjében az a nagy pozitívum, hogy már ■ játék elkezdésekor tisztában lehetünk azzal, hogy pontosan hány feladatot színt, illetve bonusz pálya áll előttünk. Van persze egy gyakorló helyszín is, de aki nem akarja végigjátszani, annak most gyors





san elmagyarázom az irányítást. Kóbrát (ugyanis ezzel a röhejes fedőnévvel illet minket a játék) a bal analog karra tudod irányítani: futás, fordulás, hárítás. A Háromszög megmaradt mint akciógomb, számtalan funkcióval.

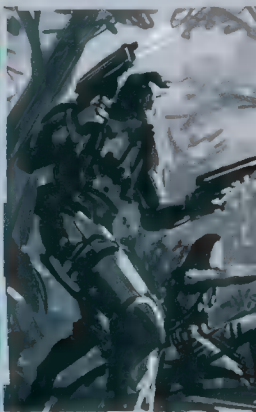
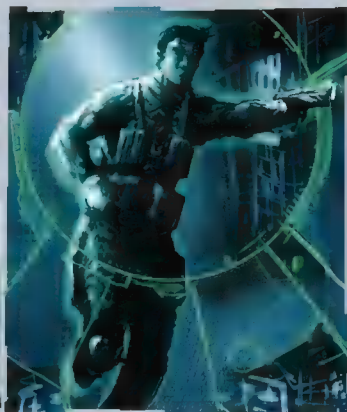
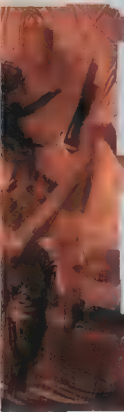
gránáttal. A Négyzet a lövés gomb, ezzel löhetsz, sorozhatsz, gránátot dobhatsz, vagy ha egy mit sem sejtő ör mögé lopakodsz, ezzel tudod hátulról elkapni és elvonni a torkát. Az L1-gyel belső nézetre tudsz váltani, nézelődhetsz is



neked is egy távcsővel kell operálnod.

Az R1-gyel a célpontok között váltogathatsz. Sajnos az automata célzás maradt régi: nagyon pocék, nagyon használatlan, hiszen sokszor nem is azt az embert célozza be, akir le

és a menüből [Equip] kiválasztottuk, az éjjeli látó szemüvegünkkel lehet aktiválni. A le irányval egy már feleslegessé vált cuccal lehet letenni a földre. Ezért később bármikor visszajuthatsz. Fontos még, hogy a pályák megint tele vannak lödök-



ilyen például az ajtó berúgása is, erre egyébként külön figyeljünk oda, mert messziről a berúgó ajtó semmiben sem különbözik a zárttól. De egyébként a Háromszöggel lehet felkapzkodni a létrákra, peremekre, és ugyanezzel a gombbal tudunk bebújni is bárhová. Mivel emberünk olyan, mint egy kisegér, aki minden lyukba belefér, sokszor lesz az a továbbjutás kulcsa, hogy bemászunk egy-egy szellőzőábrátba, vagy csőbe. Még mindig a Háromszög, ezzel tudunk dolgokat megvizsgálni, elolvasni, felszedni valamit, és ez az a gomb, amivel minden egyéb cselekvés is végrehajtható, legyen szó akár egy társunk kiszabadításáról, dokumentumok ellapásáról, vagy egy szennyezett vízforrásból való mintavételről. Általában a játékok külön meg is jelenti a Háromszög ikonát, amikor lehetőségünk van használni, és ez mindig így, tehát alaposan vizsgáljunk át minden! Minden kapcsolót, gépet, zárat, lámpát is ezzel a gombbal kell aktiválni. A Háromszöggel párhuzamokra és csövekre is fel tudunk még kapaszkodni, amiken aztán fel, vagy oldalirányban még tovább is tudunk függesszkedni. Függesszkedés közben az egyébként egykezes fegyverekkel löni is tudunk. A Kárral bukteneczní lehet, ezt használtam talán legkevésbésszer a játék folyamán. Az X-szel eltérdegni tudunk, illetve felhajtva sétálni; mi főként akkor jön jól, ha fedezékben szeretnénk maradni. Például, amikor a tankok kell tocsorra bennünk. Stone-nal, és az átkozott egész végig soroz bennünket, csak úgy van esélyünk, ha a betonkorlát mögött dobáljuk

így, de ami lényegesebb, ebből a nézetből tudsz valakit a legkönnyebben fején löni. Ez leginkább akkor jön jól, ha valaki golyóálló mellényt visel, hiszen csak puská, egy lövés a fejbe, és a páli összeesik. Az pedig kifejezetten jó, hogy ebben az esetben még felvehetjük a mellényt, illetve a tárból marad lövésért. Mert például, ha az első lövellenség pályáján a mesterlövészektől szimplán csak lelővöd, a figurák úgy esnek össze, hogy közben kilóvik a puskákból maradt tárat, fejfelőresen viszont még marad benn némi munició, ami külön jól jön, hiszen itt

szeretnél teríteni. A két alsó blokkal oldoladni tudsz. Természetesen ebben a játékban tudunk oldolozás és futás közben is löni. Úgyteljén a R2-mal lehet, szintén akár menet közben is. Hátra maradt még a D-pad gombkiosztásának az ismertetése. A bal irányval tudunk a fegyverünk között váltogatni, sajnos csak egy irányban. Viszont ha folyamatosan nyomva tartjuk, megjelenik az összes nálunk lévő cucc, és valamivel gyorsabban a két alsó blokk segítségével is tudunk szelektálni. A jobb irányval az elemámpókat tudjuk bekapcsolni, illetve, ha már felszedtük,

kell (Kár, hogy pont elejük kell állni, hogy ki tud nyitni őket a Háromszöggel.) Ezekből a ládából fegyvereket, löszert, vagy golyóálló mellényt szedhajtathatunk. A figuráinknál összesen ötféle fegyver lehet (egy a közleharchoz, egy pisztoly, egy a hátán, egy másodlagos, és egyéle gránát), de mivel a játékba majdnem százféle cucc van, plusz leterített ellenfelel is felvehetjük a fegyverét, akoson kell taktikázni, hogy mikor mit használjunk, mivel egyik-másik fegyverbe nehezen eltérő löszert kell. Így aztán mindig jól gondoljuk meg, hogy a ládában, vagy az



öröklést talált cuccot lecsengetjük. A hullák nagy része egyébként eltűnt, és csak egy kis csomag maradt utánuk, de azért bármikor visszamehetünk és felvehetjük. Szóval fegyverben nem lesz hiány, és a golyóálló mellényünk is állandóan cserélgethetjük. Vannak hullák viszont, akik nem akarnak elhúzni, őket nekünk kell elintézni, ha sonkolnunk, mintha a cucc szertehekk elvenni tőlük, csak most a legális ikonra kell váltani, ilyenkor fel tudjuk kapni a vállunkra a testet, és cipelni is tudjuk. Ez azokon a pályákon létezőtől, ahol nem szeretnénk, hogy a többi dör megzavarlattassa a riasztást. Rajtuk tehát nehezen behatárolható helyekre, például berendezési tárgyak mögé. Van még egy érdekes dolog a hullákkal kapcsolatban: azokat, akiknél megjelenik egy újabb ikon, le is verkozhatjuk, és áruhákként hasznosíthatjuk a hűtőszekrényt. Elég mikásan néz ki, amikor levelezgetsz egy terroríst, és csöri hulló ott fekszik egy szál ingben, zokniban, gatyában, és simaszokban a zord orosz telben. Egyébként sok pályát már alapból áruhábként kezdünk, de lesznek olyan részek is, ahol a „szögöröl” kell leakasztanunk egy új gúnyát. Van egyébként térképünk, és egy radaroszerű cuccunk is, amin a ellentételeken kívül még a fontosabb feladatunk is jelölve vannak. Ennyit a kezeléssel.

DELTA

Egy pálya elkezdése előtt egyébként pakoli mennyiségű háttéranyagot is átnézhetünk a Zé-File menüpontban, ami erre van rákötve.



■ nagyon élvezni fogja a dolgot, mert kifejezetten szépen és hangulatosan lett megvalósítva az része a játéknak. Akik viszont végre játszanak szerelmének, csak csodálni fognak, hiszen előtte még illi kell szerelnünk az emberünkkel. Ez kezdetben nem túl nehéz feladat, mivel egy olyan senkihez ismernünk, mint amilyenek mi is vagyunk, mindössze egy pisztolyból és egy sokkalból áll a felszerelés. De amint haladunk előre a játékok, sorban teljesítjük a küldetéseket és a pályákat, ezzel növekvő arányban mernek is ügynésgénnel egyre több fegyvert is ránk bízni. Mivel pályáinkat több mint tíz különböző feladatunk van, és egyébként is, mindenről statisztikát vezet a gép, amire aztán különféle kiértékeléseket is kapunk, elképzelhetjük, hogy hányféle bonusz fegyver és egyéb tulajdonságunkra cucc hozható be a játékok. A gyengébbek kedvéért: **durva sok.** Nézzetek be a mediaközhöz, ha van egy kis időtök, mert baromi jól néznek ki!

BELESLŐZ!

Valószínűleg Syphon fan voltatok – csak a harmadik maradt ki, és az csak időhíján volt – úgyhogy most nagy előrelépés bele merünk ebbe a új részbe. Szerintem koránt darab, bár tudom, hogy kénytelenek leszünk érdeklőni a parat. Szerintem egy órány időt fogunk legálisan ilyenek keli lenni. Ebben minden benne van. Úgyhogy, mint az előzőekben. Egy biztos: ha csak egy kicsit vándorok, és efféle kommandós akcióját közzé, erre a sajnálód a pénzt!



az egyik helyszínről – mondjuk egy kastélyból –, átmegyünk egy hídon, közben alutunk is van egy út, ami a patik mellett vezet, arább egy ártomány van, megint arább egy elektromos központ, kicsit feljebb egy lezuhant helikopter, megint arább egy szinte kiszorítottatlan zsebkut, aminek a végén még csak lesz feladatunk. És akkor ott vannak még a barlangok, a csatorna- és szellőzőjáratok, és még csak az egyik pálya fele volt! Szóval brutális jól megtervezett szinteket kapunk, és Yemantól Oroszországig szinte az egész világot be fogjuk járni. A másik, ami nagyon tetszik a játékok, hogy ezeken a pályákon rengeteg (10-15-20) különböző fel-

adatot kell elvégeznünk. DE! Az első végigjátszástól ezek egy részét meg sem fogjuk találni, mivel sem a játékban (használni kívánunk használatához 3D-s térképünk (használatát gyakran, mert sok fontos dolog van felültevése rajta), sem más egyéb jel nem utal rájuk. Ezeket csak akkor fogjuk megtalálni, ha tövirel-hegyre felderítjük a pályákat, ami nem feladat és nem kevés időtök fogja felemészteni. Sokszor csak egy-egy dolog megtalálása után bújik a feladatunk száma, mert ha nem mondott volna, állandó rádiókapcsolatban vagyunk a főhadiszáll-

és hasonló kulturális módon van elkészítve az ellentelünk mozgása is, nem csak össze-vissza rohangoznak és durrogatnak a levegőbe, hanem látszik a MI fejlődése rajtuk. Igaz, néha volt az érzésem, hogy még mindig a PS1-es motor fut, pixelek nélkül, de a grafika milyensége sosem zavart egy pillanatra a játékokban. A hangokkal is minden rendben: puskaropogás, „egyen” halálhőrgés, de mégis a legjobbak az átvesszők vészkében a szinkronizáció, ahol mindenki a saját nyelvén beszél, és csak a feliratozás az angol. Afrikában természetes zulu nyelven,

lásunkkal. Egyébként érdemes a tökéletesre körelni, mert csak így hozhatjuk be a bonusz pályákat, a medálakat és a fegyvereket. Ja, és lehet a küldetéseket idő- is teljesíteni!

SANNA

A pályák és minden egyéb nagyon is „szifilteres” maradt, kezdve az emberünk dinamikus kutsától (nem durvára teszt) az állandóan a semmiből feltűnő ellentelkei bezárlag. Bár sem mindig igaz, mert vannak olyan részek, ahol, ha mindenki kiirtottunk, sosem termelődnék újra, és vannak olyan helyek is, ahol mindig számunk az újrateljesítésre. Lehet, hogy sokszor fogunk meghalni, de legálább rengeteg checkpoint is a pályákon. Grafikailag a szifon mindenekelőtt a jó kategóriába sorolom, mert hozza azt a stílust, ami csak rá jellemző, még akkor is, ha egyébként csak a középmezőnyben kapna helyet ezzel a megjelenítéssel. Pedig igazán nagy gond nincs vele, elférni messze a pályákon, minden terepárajt elsen követés, változatok a helyszínek, van egy két szép effektus is. Szépen mozog is emberünk,

meg ruszkiában oroszul. A játszhatóság sirály, a szavaltóság pedig nagyon kiváló, hiszen maximálisan kipróbálni a game bizony több hetes a foglaltság lesz. Már mondtam, de itt a végén azért még egyszer megemlítem, hogy a szifon nem a grafikájával küld le a padlora, hanem a tökéletesen megtervezett, hatalmas kiterjedésű, pörgős, akció dús, néha lapokodós, rengeteg változatossággal megújuló pályáival. Ez az igaz ériénye, és ez az, ami miatt szerintem minden akciójátékosnak érdemes lesz beszereznie!

Csipi M Lee
Cspimlee@576.hu

SYPHON FILTER: THE ORDER OF CHAOS

SCSI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

PS2	JÓ
PS2	KIVÁLÓ
PS2	KIVÁLÓ
PS2	JÓ
PS2	KIVÁLÓ

1-4 Játékos, online memóriakártya (64MB) analóg irányító (dual shock), headset

✓ brutális megtervezett változatossá, évezetes akció a pályák

× egy hangnyugtató lehetne jobb a grafika

8 pont

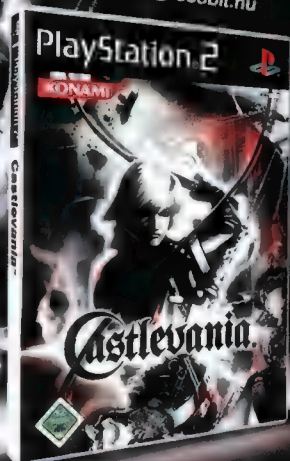
576 KONZOL



KONAMI

AZ Egmont
rejtély
megfejtéséhez
a sötétsegen
át vlsz
az út

Megrendelheted a
Konami kizárólagos
magyarországi
forgalmazójánál,
az Ecobit Rt-nél:
1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.: (1) 478-0910
Fax: (1) 478-0914
www.ecobit.info
sales@ecobit.hu



Castlevania

www.konami-europe.com | www.konamistyle-europe.com

Castlevania is a registered trademark of Konami Corporation. ©2005 2006 2007 Konami & Konami Games. Konami and the Konami logo are registered trademarks. PlayStation 2 and PlayStation are registered trademarks. Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

PlayStation 2

Szerkesztőségünk gyűjteményébe keressük
az itt látható **MOZAIK** képregényeket.
Ha valamelyik megvan neked **HÍVJ!**

Tel.: 369-26-86 MARTIN



VESEDELEMES TITKOK



A 'LOUISIANA' ÁRCIO



FELFORDULÁS TURTLEVILLE-BEN



TUTITÁL A MISSISSIPPIN



KOZIATÉR
A PALACSE SÉALOBAN



A FOLYÓN



AZ ÉGEN KIRÁLYHÓD



A SZAHARA RÉME



AZ ÉJSZAKI VITÉKSÁG



HAJÓSKAPITÁNY SZARAZÓN



A NAGY CEL



A MEGRÁULT CSORDA



VESELYBEN AZ ARANYMŰVÉS



AZ ARANYBÁNYA FOGLALT



A REJTÉLYES TOTYKA

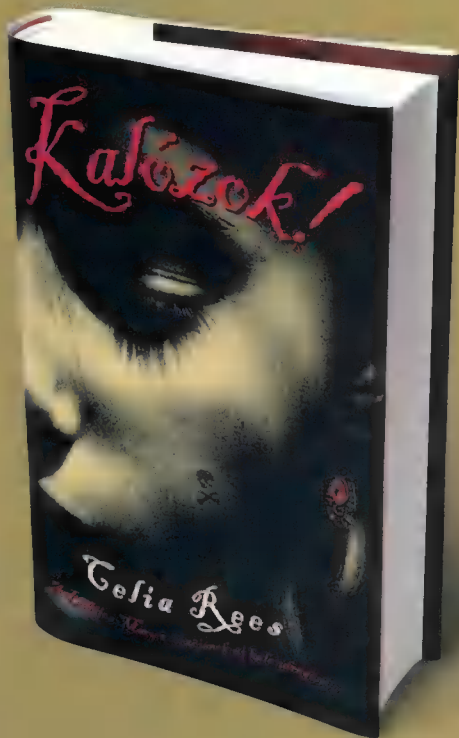


A CSALÁDOS VŐLEGYE



A KINTŐBEN

A **Babájos Mary** szerzőjének
legújabb ifjúsági kalandregénye!



*Itt olvasható
a kalózzá, árulóvá és
közellsenséggé nyilvánított
Nancy Kington
és Minerva Sharpe
emlékezetes kalandjainak
igaz története.
Lejegyezve az Űr
1724-ik esztendejében.*

Megelőzni és megelőzgetni egy pillanat műve volt. 2002 tavaszán történt, amikor az első X gépezet végre tesztelhető szemléltethettem meg. A Halo mellett a másik igazi húzóerő volt, ami sokakat elcsábított az MS irányába a gép deklarációja. Talán nem volt tökéletes a fizika, talán kicsit könnyűnek tűntek az autók... de mindez nem számított akör. Olyan részletes vizuális megjelenítést kaptunk, hogy által leestett az álmunk. Nem... itt nem csak a jég maglamázása volt lényeges. Minden teljesen életszerű volt. Minden. Ahogy a földből röpködő kaportunk ki találatnál, ahogy a fűszálak egyenként voltak megmozgathatók, ahogy a bokrok meghajlódtak előlünk, ahogy a fák teljes 3D-ben pompáztak, vagy ahogy legyek, madarak, lovak kísértek minket utunkon. Az autók modellezése gyönyörű volt, egyedül a térsíkra mondható a kritikus szemmel közelítő gamer: egy kis fényes. Ráadásul ez volt az első olyan játék (mind autós, mind más kategóriában), ami alá a merevlemezről lehetett bármilyen zenét feltölteni előzetesként. És mi? Csoda, áram volt... másod



Aki ilyen valószínűségeket állít, az tőjön le a Ninja Gaiden alá, ami az utolsó évigért legyekhez, legyekhez ember próbálkozás játéka. De itt a Genua Onimusha, ami szinte már „extra ultra hard” az eredeti PS2 verzióhoz képest. De emelhettem meg mondjuk a SoulCalibur 2 amerikai/európai változatát is, ami sokkal nehezebb, mint a japán, vagy a PS2/GC átirat. A cross pályákról meg annyit, hogy igen kis részét kaptuk az a játéknak. De mindegy. Szóval rengeteg szép emléket juttat eszünkbe az RallySport Challenge első része. Éppen ezért talán nem is csoda, ha az X hűlők nagy része úgy várta már a folytatást, mint a messiást. A DICE csapatának jóvá része, valamint Midtown Madness 3I pedig volt ideje rajta dolgozni. Két év. Az eredmény önmagáért beszél...

KÉSZÜL FEL A MEGMÉRÉTTETÉSRE!

Megvalósítottam, mikor dobott a szívem, mikor beraktam a DVD-t a gépbe. Már nagyon vártam ezt a pillanatot. Aztán felhívtam a DICE-t, a Microsoft, majd az XSN felhírt... végül pedig így a videó formájában beszélhettem a játékkal. Csodálatos környezeti, gyönyörű autók, fordulatok káprázatos látványok, lenyűgöző, valamint modern metál muzika. Ennyi maradt meg bennem. Valamint az érzés, hogy ez több lesz, mint a megszokott. Kalkuláltam egy nekem testző profilt, majd a menüből találtam magam. Ide elől küzdelem, szabad versenyek, karrier, többjátékos mód, Live versenyek, helyezések, valamint az opciók. Természetesen zenék beállításai.



A kihívás kiképzés benne. Lusta amerikaiaknak való nehézség, meg többnyire gagyi rallycross pályák (ilyet csak az mond, aki egy kuszálból nem jászott ki benne. Nem kezdő fokozaton kell elindulni... mindfutt más lesz a helyzet. A végé felé embert próbáló feladat időre teljesíteni a pályákat. Egyébként is. Hazugos, hogy maga a gép is a dagadt amerikaiaknak van, és minden játék egyszeri, könnyű szórakozást kínál rá.

RALLYSPORT 2 CHALLENGE 2



Hoz lehetőséget a virányt. A karrierben előrelépve hasonló a korábbiakhoz, kupákban lehetünk részt. Annemiben jó helyezéseket érünk el, mehetünk is tovább. Az idő elleni küzdelemben, valamint a szabad játékokban azokon a helyeken száguldozhatunk, amilyenek nyitnak a karrierben. A többjátékos módban egy gépen akár négyen is vehetünk részt egyszerre, de négy gépet összekötve akár tizenhat játékos is összemérheti tudását. A Live opció nem igényel nagyvezetést... minis is jobb annál, mint hogy emberi ellenfelek legyenek, ráadásul úgy, hogy az egész televíziópernyő csak a miénk, nincs megosztva senkivel (írodással nemzetek/országok közötti ismerkedés is lehetséges így). A helyezéseinket saját futamaink idejét tekinthetjük meg, de a netről is letehetjük az aktuális eredményeket... így megkérve, mennyire vagyunk eltereltek másoknál. Az opcionál megtekinthetjük a már előzetes viaszverszónak, beállíthatjuk a zenéket, az irányítást, de például azt is megtekinthetjük, miként nyitunk

meg időt és mit szerezhetünk meg a későbbiekben. Ezek lehetnek autók, autók új kinézetek, vagy pályák. Mindegyiknél változik, hogy hogyan használjuk őket első az alapjátékok például úgy, hogy kapunk nyitást hozzájuk, de például autók új kinézetét a pályákonkal megtekinni bizonyos számú kitérés. Szerintem ennyi bőven elég egy nagyon sikeres játékos. A lehetséges számú legalábbis szintig önmagáért beszél...

ÚTON

Elkezdődött a verseny... Angliában, az Ashford Keep pályán voltam. Az első szálit, a bokrok lengedeztek a szelemben, ami a magára nézőt is vigyázgató. A fő vizin kis hullámok futottak végig. A kép nem csak bennem él. Ez már maga a játék. En az darabig csak álltam, majd megindultam végre. Az autó nagyon szép. Nézegettem. És hupp! Az első részben nem tapasztalt belső káprázatot bennem valami. Abbafele, motorok, tets, szelvédek, aje, tette... minden látszik. Már csak egy kormány kellene, de ne legyenek lehetőségek. Így is elég meggyőző a kép. Főleg, hogy egy későbbi pályán is ezt a kamerát használom, ahol a poros, dímbes-dombos úton haladva hangban is lehetetlen élményben venni részem. Hallani ugyanis a járgány rázkódását, csörögését. Oszbny. Nem indokol el rágitat in sem. Megfordulok kicsit. Így folytatunk a nagyszerű sztereóhang, dobok, fák, autók, amik a távolban látszanak. Mindegyik gyönyörűen kódotom magam, gútt, odak, majd betávozik az erdőbe. Szinte érzem az ovar illatát. Az ítélet szél: „Vágyozz, ha az út széle”. Talam. Meg a lehulló, elősugárkó faleveleket is. Kár, hogy földet érésük után elhúznak. Kár, hogy ezek a megszokottakhoz hasonló, teljes 3D-ben modellezett fák törzseik lengedeznek a szél hatására (ha jó... a nagyon nagyon nem... azoknak csak a lombjuk). A fűszálak is mélyen szálként vannak megmozgathatók. És igen... földre érve látom, ahogy találatnál kiverem a földet, ami kicsit erősebb gurul.

DE közben térjünk kicsit rá az irányításra. Páran azt mondják, hogy az RSC-ben irreálisan viselkednek az autók. Ja kérem... ha valóban nem tud technikusan vezetni, akkor az ne legyen első ilyen játékokat. Megjegyzem: akárnek eddig nem lehetett az irányítás, annak most sem fog. Mitér? Mert egyáltalán nem mindegy, hogyan megyünk be





63

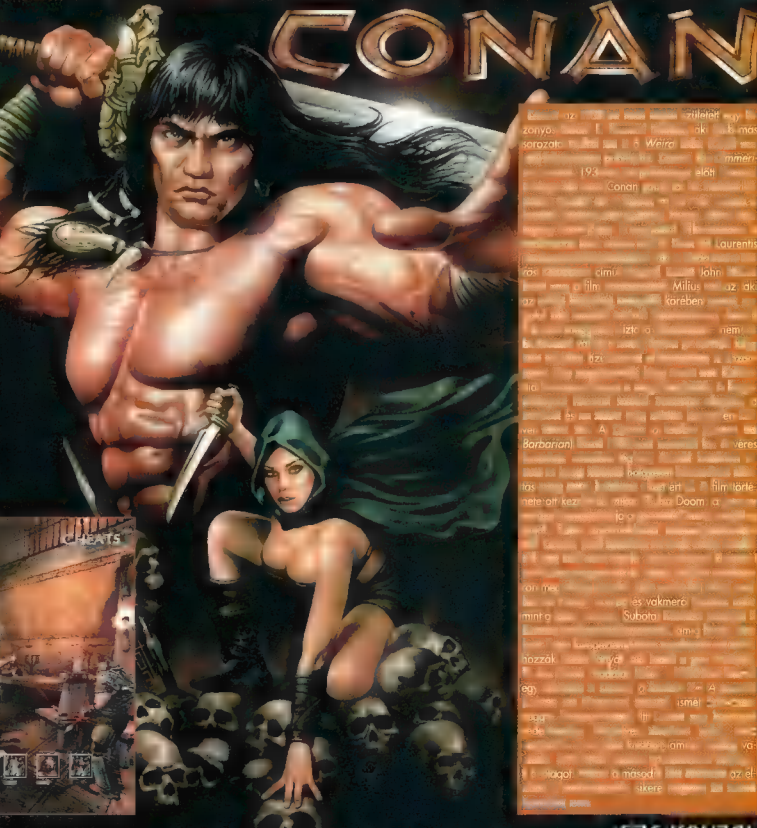
Kétszázötven éve született a legismertebb és legkedveltebb karakterünk, Conan. A játék a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)

Conan egy olyan karakter, aki a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)

Conan egy olyan karakter, aki a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)

Conan egy olyan karakter, aki a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)

Conan egy olyan karakter, aki a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)



Conan egy olyan karakter, aki a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)

Conan egy olyan karakter, aki a legújabb, a legújabb, a legújabb... (szöveg folytatódik a cikkben)



törpe galád
cselt ivé-
séről, az talán
nem egy kötelező d
Conan

szek... felad... a...

A full-page illustration of a muscular, purple-skinned warrior with long blonde hair, holding a sword, standing on a pile of skulls against a purple and black background.

a az amire
 az házas a város egy kútja
 néz Minden de csak a szerencsére
 mert ésszel lát nem sokra y ne
 zenél nagyon talli-
 vák érod nagy az kis feér-
 án (szekel a körü) és nem
 fantasz-komponista művel is fel-
 másztatott a közönséget a nézők
 állapotos, a színkoronák nagy káosz
 tényleg kabé Most sem lehet
 a nagy és a left zanza ez a
 sztorio, a legújabb a dandó, az az
 és a legújabb a kintálóján van a
 egy ul a
 demeti

Stiletto

TDK REDUCTOR CAULDRON

Énekek 96.	Jó
Énekek 97.	elmegy
Énekek 98.	elmegy
Zene 7. Tétel	Jó
Működés	Jó

1 Játékos
xbox live, 1 menítés 20 blokk

✓ conan
✗ igénytelen megalobiztatás

4.5 pont



KIRBY AIRRIDE

SZÁLLJ EL KIRBY-VEL!

Jó pár évvel ezelőtt találkoztam először Kirby-s játékkal, ám sem címe, sem stílusom emlékszem már; csupán arra, hogy a nagy rájátszásig gőmbűs volt a főszereplő. O volt Kirby a Nintendo egyébként egyik legnagyobbnak (akart) számlált, akit akár egy teljes Falcsonként is nézhetünk, ami persze meglehetősen nagy tévedés lenne, hisz ő már jóval idősebb a zabcsőzinyeknél. Az biztos, hogy rengeteg Nintendo játéknál lefutott már, hol fő, hol mellékszereplőként – Kirby valahogy mindig visszatér, és történet most is bevallom, először nem sok jól néztem ki a legújabb Kirby-s játéknál a Kirby Air Ride-ből. A játék dobogós ugyancsak Kirby fajtá, igazenséges haragos daraboztat, egy csillag közepén. Ebből, no és a címből egy jóból jóból örülsz egy asszociáció, és bár sokat nem láttam, a Kirby Air Ride egy igazán szórakoztató game. Hogy miről is van benne szó? Nos, ez egy versenyprogram, mely nagyjából a Mario Kart és a WipeOut keveréke. Kirby-vel kell száguldoznom, közben gyerekeket kell gyűjteni és minél több borsot kell törni a ellenfél arra utal – és persze feladatokkal kell megadani – de minél inkább ennyire előre. Hűvös dalt látható csillag pedig nem más, mint a jümmöve, hisz valamivel azért nekik kell vöggni a küzdelemet!

MIYUT FÉLREHAGYVA, DOKTOR KAPASZ

A játék során a legelső megjelölés a főcímből érkezik, mivel háromféle játékmódot találkoztunk, melyek gyakorlatban különbségek egymással. Gyakorlatilag annyira, hogy – és persze három játékmódból beszélünk – sőt többből!

Mindjárt az első mód az Air Ride. Ez a sima verseny-mód, amikor a kiválasztott pályán versenyzünk



MARTIN BELESZÓL!

Már előre írtam, hogy mit fogok írni kommentárként ehhez a játékhoz... De megpróbálom újból megírni, és inkább véka alá rejtsem véleményem egy részét. Amint elmondok, én talán 5 pontot adnék neki. És nem csak, mert gyerekes. Azért, mert ha már ilyen multiplayer játékra vagyunk, inkább valamelyik Mario Party-vel szem. Talán akkor utánzhaték rá, ha lenne 2-3 gyerekes, vagy egy óvodai üzemelésnek...

három ellenféllel.

A második mód igazán szórakozó, az a Top Ride. Kicsit a Micro Machines-i idész mód, bár szerintem nagyon jó. Felülvezetést kell versenyezni 20-s, bár 30-s haladás pályán. Szerintem ez a legszórakoztatóbb módja a játéknak, ráadásul igen szép is.

A harmodik mód a City Trial. Ebben egy városban kell a többi ellenfél ellen kocsizni. Legelőbb, ha a Start Game pontot választod. Ez kevésbé igazán – még szerencsére, hogy ott a Stadium pont. Ebben újabb lehetőségeket találunk. Elsőként mindjárt ott van a Drop Race, ami nagyjából gyorsulás verseny jelenti. A másik dolog a Target Flight, aminek megfelelő távolságra kell elrepülni, ami kopasz pontot. A harmodik a Destruction Derby, ahol a feladati igen egyszerű: egy arénában kell mindenkit kiiktatni. Ez aztán az igazán buli, mivel hatalmas kőmeg-jelenetnek és kőfelrobbantásokkal lehetünk kényes. Folyamatosan repülnek a óvodások, ráadásul, szerintem az egyik legélvezetesebb módja az anyagnak. Egyébként az említett három módja ennek a résznek lehet, hogy nem az összes, később még előfordulhat, hogy előléphet hozni újakat – nekem nem sikerült a lipórában, mert memóriakártyát nem kaptam a géphez... (Most fogd rám... Martin)

Egyébként valamennyi módhoz lehet még Free Runban is játszani, ilyenkor az idő ellen (Time Attack), illetve teljesen szabadon is (Free Run) nyúlunk.

FEATURING

Természetesen a pályákban elkészített eszközökkel szívatjuk meg ellenfeleinket. Ha közt valamilyen árt, vagy bármilyen más lény a pályán, gyorsan nyomj A-t. Ezzel bekapcsolod az, és valamilyen gyereket kap. Ha használni is kell, akkor az A nyomással, egyébként sokszor automatikusan használja Kirby. Vigyázz, ha sokat nyomod az A-t, lelassulhat. Egyébként ha azokat kint jobbra és balra húzogatod, akkor bekapcsolhat és sérülést okozhat a többieknek.

A gyerekeket pedig nagygyűrt, rengeteg eszközzel lehet szívatni. Nekem főleg a Top Ride módban lehetett az igaznak. Air Ride-ben pedig a lebesztet, amikor Link és alakot lehetett fel és úgy szívatjuk az ellen.

A CÉL

De mi a játék végcélja? Nos, mind a három módban találunk egy Data menüt. Ebben a Quickdata részben egy négyzetekkel szabdalt táblát találunk. Az első próba után (tehát amikor valamelyik módban más pár kör) általában itt egy-egy négyzet beszedés, a környezete pedig felismerő ábrákra vált. Ha ilyenkor megérinted a felismerő négyzetet, akkor azonnal a felismerő négyzetre vált. A cél természetesen az ÖSSZES négyzet beszedése. Mivel mindenként összesen 120 feladat van, így könnyű kiszámítani, hogy összesen 360(1) feladatot megoldás után érhetünk a játék végére! Ez azért a hatalmas szárazság! Persze a feladatok megvalósítása általában nem egyszerű, legelőbb rengeteg gyereket kell hozni. Ezzel mindenesetre a játék legelőbbi olyan tartalma, mint a Mario Kart, a színes FSI-2-ben a Crash Team Racing. Nem beszélve arról, hogy a kiterjedt feladatok után egyre jobb jümmöveket is kapunk, melyek fontosak bizonyos feladatokhoz. Egész érdekes szerkesztéssel vezethetünk.



melyek közül egyesek csak bizonyos küldetésnél használhatók igazán jól.

HAJTATVA

Sajnos volt egy olyan érzésem, hogy a Kirby Air Ride bizony jól szívatja le. Ez azért nagyon gáz, mert először azt mondtam, hogy bizony jószégyes a játék, ami egyébként meglehetősen igazgatólagan megállok – sajnos, igen sok mondogattam ezt a GC színt esteletem. Miért gyerekes az, ami szórakoztató, kicsit talán messzebb? Akárhogy is, az a próg inkább talán a kisebbeket jobban lejutja kint, bár én nem hiszem, hogy élvezni fogják, hisz túl nehéz nekik. A nagyobbak már ráértek volna, hogy a fogak kopdálni, mert nem elég felhámozni. Így a játék egy szűk rétegnek szól igazán, általában nem veszt el teljesen a gyermekkor érzése és még tudnak jól szórakozni egy kicsit messzebbre szűk.

TÖRLEM AZ IDEJE

Persze az egyjátékos mód lehet akármilyen tartalmas, az ilyen anyagokat bizony inkább többen játszva lehet igazán élvezni. Elképzelhető, hogy lehet ezt a stílust négyen nyomon! Főleg a 2D mód, de a többi is igazán király. Folyamatosan szed felgyereket szavadt a többiek, hatalmasokat kiűz, egyszerűen durva jól! Ráadásul ha megcsinálod egy feladati ilyenkor, akkor a gép az is becsinálja. Persze nemcsak négyen osztozhat képernyőn nyúlunk, hanem hálózaton kövise játszhatunk! Ehhez négy gépet lehet összekötni LAN-on. Persze ezt elég bonyolultnak tartom, mert sok mindent kell hozzá (4 TV, 4 GC, 4 játék, kábel, PC LAN adapter) – de biztos jó lehet. (Egyébként linkelhetek két gépet is össze lehet kötni és úgyis játszhatunk.)

ÉRTÉKELÉS

Az hiszem mindent elmondott a játékról, kívél talán a grafika és a zene. Előbbi szerintem nagyon szép, a pályák látványosak, látszik, hogy sokat dolgoztak velük. Igaz, néha a rájátszás összerakodásánál látszik egy kicsit, ami azért egy csúnya dolog egy GC-n. Nekem igazán a felismerés Top Ride tetszett, ott rendkívül látványos pályákat láthatunk. A zenékkel nagyon nem volt bajom, sőt. Néhány pályán nagyon jól szökök szökök. Összességében én a Kirby Air Ride-t olyan játékoknak tartom, akik szeretik a Mario Kartot és tudnak többen együtt játszani. Nem biztos, hogy ez a legjobb anyag ebben a témában, de jól lehet vele szórakozni, ha szereted ezt a stílust.

Verses Miki

KIRBY AIRRIDE

NINTENDO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCSEN

1-4 Játékos	JÓ
1-4 Játékos	JÓ
1-4 Játékos	JÓ
1-4 Játékos	JÓ
1-4 Játékos	JÓ
1-4 Játékos	JÓ

szórakoztató, főleg a többjátékos mód, Top Ride az a legjobb

Kicsit nehéz

7 pont

RetroCON

PlayStation
PlayStation 2



"A régi arculat új technológiával!"

Retro fanok figyelem!
Totális Nintendo utánérvés!
"576 Konzol"



5.999,-

Kapható az 576 üzleteiben!
Bővebb információ:
www.576.hu

* Az 1000,-Ft-os kedvezmény csak az 576 üzleteiben érvényes 2004. június 11-ig.

**Erre a termékre
1000,-Ft
kedvezmény!**



576 KByte

Minden ami videó játék...

Westend City Center	23-87-576
Pólus Center	419-41-17
Mammut II	345-80-76
Campona	424-3-424
Árkád Üzletház	434-80-76
Duna Plaza	239-28-58



www.576.hu

Franklin a teknősbéka, azaz Franklin the Turtle leg-jobb tudomása szerint egy olyan mesefigura, aki mesélve és szórakoztatva, tehát játékosan tanítja a bálcsődést és avadós kora gyermekét, a Szépművészeti Utcán (Seaside Street) lakóhoz és sokunk egyik gyerekkori kedvencéhez, a Zoológiás Iskolához. Valószínűleg hasonlóan (aki egyébként a generációkban renge-ges témát foglalt el) felelt, ugyanis átlagosan ma-gyaros több csóválva kímélte a bűrtől, Franklin ere-detileg 1986-ban kezdte meg pályafutását egy me-séknyomó oldalán, alkotói, Paulette Bourgeois íróné és Brenda Clark illusztrátorné az első könyvben, a Franklin a teknősbéka (Franklin in the Dark) még egyértelműen függőleges dologokat megrendelték. Ak-kor még ő is sem sejtette, hogy mekkora siker lesz a könyv, és hogy a tényleg még 18 éves később is jól meg fogja élni, mi több, Franklin kora is később broadloom lett apján. Az elmúlt közel két évtized alatt Franklin több lucit gazdagon illusz-



trált meséknyomón szerepelt, és ami még fontosabb, kizárólag az amerikai kisgyerekeknek hódította meg, többé sem többé 20 évvel ezelőtt azonosítva a legkisebb könyvespolcra kerülő színesített kiadásban is, en-nyan még a látnak, de nem is ismerik otthonosan a meséknyomó világában. És ahogy az lenne szokott, a jól eladható márkát ki is rőtte az eredeti médiumát, megjelentek a Franklin játékok, audio könyvek, játékok, ruhák, CD-ROM-ok, rajzfilmek, meg továbbá kapcsolódó termékek is, most pedig behatolt az információ-in színtérbe Franklin videójátékok is, a címben is sze-replő GBA Franklin the Turtle.

MAGYARORSZÁGRÓL

Amellett, hogy régen szerepelt a Konzolban igazán ki-csiknek való játék, többek között még azért is vologat-tak fel ezt az anyagot a havi GBA életrajz, mert a gyar fejlesztés, illetve pedig szintén régen a tesztel-től már a rovatban, egészen pontosan a 2003. januári



számban kivesszét *The Wild Thornberrys: The Movie* óta. Nem véletlenül hoztam fel ezt a címet, ugyanis amellett, hogy a Thornberrys és a Franklin is magyar fejlesztés, több további pórhuzam is van köztük. Mindkettő igazán kikapcsoló szórakoztatás, mindkettő egyenlőre, amolyan Flash jellegű minijátékokból áll (bár inkább amolyan játékvagyimány), továbbá mindkettő játékon Nintendo (Zsigmond László) dolgozott programozá-sként, Der János grafikusként és Sly Spy (Kövecz András) zenészként, igaz a Franklin már nem a Human Soft cég jegyzi, hanem az Artex Studios. Egyébként ez a anyag még kicsit előrébb is több egyszerűen néhez-ségi és irányítási minijátékok állt csoporthoz, szám szerint 20 el, melyek közül a 3 egyszerűen kivétel-mentesen szabadon használhatók bármikor, ráadásul ezek a játékok nagyon különfélék, vannak közülük lo-gikai, ügyességi és sportjátékok is. Mivel mindegyik elég egyedi, igazán csak mini teszteteken keresztül lehet őket bemutatni, lassuk hát a játékokat sorban.

01 - Franklin in The Garden (Franklin a kertben)

Ebben a korszakos jellegű anyagban oldalanként látjuk Franklin egy ker-tben, ami csak egy képer-nyő kiterjesztés, tenné-mű a három apró palán-t és a vízcsop körül forog, hisztik pedig egy locca-lókanál tart a kezében. Természetesen a heendők és a nagy a komát mindig megjelölték vízzel, majd gyorsan ráöntött a vizet az egyik palántra, és így minidrámaiban magas-nóvát neveltek. Hogy va-lami kihívás is legyen a

dolgozat, az időnk is kor-lózatok (könyvi fazonok) kell percnak van, néhez lo-koztat egy, továbbá, ha valamelyik növény egy ide-ig nem kap vizet, elkezd elszáradni, tehát a leghé-lyesebben kell ingáz-nunk. A kihívás persze ezekkel a nehézségekkel sem túl nagy, még egy há-rmóréses gyerek számára sem.

02 - The Bike Race (A bicikliz verseny)

Ez egy egyszerűbb, oldal-nézetes, bicikliz verseny-jék, egy szoruló pályán kell jobbra haladni, cöl-lyen csak annyit, hogy a szintén kerékpározó Medve-nél mehet megelőzünk. Teljesen elcsúsztat az A-gomb nyomkodásával kellene, de egyszerűen, ha nyomva tartjuk, így Franklin folyamatosan telmeki fog, emellett még a B és Fel gombokat használhatjuk (tehát a pályának van egy kis mélysége is), ezekkel kell kerü-günk az akadályokat, a futókat és a fát. Eze-ken túl még kell dolgozni lehetünk meg, gyújtógéphez vízes falonak, amik lefektetik hűsüket, és egyfajta turbulens funkciókat, továbbá le is szorítjuk Medvét, aki ezt a néhez fazonokat visszavonja is.

03 - Diving For Stars (Merülés a csillagokért)

Ebben a játékban is egy oldalnézetes, jobbra scrol-lozó pályán kell helytállni, természetesen, ahogy a mi-nijétek címből is kivehető, a víz alatt, ahol ki-sebb csillagokat kell gyűjtögetni korlátozott idő alatt. A víz alatt úszkál, gyűjtőhöz csillagok mellett még ha-lakati is összedőlnek, melyek igazából csak az akadály szerepét töltik be, itt egyébként nem csak fűg-

gőlesen mozoghatunk szabadon, hanem bizonyos mértékig visszafelé is. Mindkét néhezégi szinten egy perc áll rendelkezésünkre, a feladat teljesítéséhez azonban más más mennyiségű csillagot kell gyűjtögetni, egykor fazonok elég a 40, néhez fazonok viszont 60 szükséges.

04 - Mum's Homemade Cookies (Mama házi süteménye)

Ez egy klasszikus Simon Monda (Simon Says) me-mórijáték, amilyen a világszerte Simon kártyák is volt anno, a nagy tektonikus felsorolási, hogy mi-lyen hozzávalókat tegyünk a süteménybe a nég közt (méz, tojás, tej és liszt), ami vissza kell mo-gatunk Franklin, először egyet mond vélelre szerint, majd ezt a receptet megadja még egy alapanyagot, majd még egyet és így tovább. Időkorlátozást itt nincs, tehát azt néhezrethetünk is, persze így oda is kihívás. A két néhezégi fazon között az a különbség, hogy könnyű fazonok a 7 togi sor visszazamotgatása után teljesíthetünk a ja-tékok, néhez fazonok azonban a sor 14 tagú, ami már kicsit megzavarja az egyet.

05 - Franklin's Memory Game (Franklin memóriajátéka)

Ez az előzőhöz hasonlóan ismét egy klasszikus do-



rab, kapunk könnyű fazonokat egy 5x4-es, néhez fa-zonok pedig 7x4-es feladatokat, minden körben két lapot fordíthatunk fel, és így kell meg-állítani az azonos rajzolatú kártyákat. A feladatok mindkét néhezéji szinten két percnak van, továbbá a játékok száma is megegyezik, és a valószínűleg ezek, meg a megmaradt idő függvényében az egy pontszámot is, így ennek a játéknak van némi szava-tossága, de sem sok, mert annyira könnyű.

06 - Point With Franklin (Fuss Franklin)

Ez az elvonó játék, ami egy kell elvonni, ehhez minden körben egyet teljesíteni kell, és egy egyszerű kártyák, először három kell közülük ki választanunk, majd a nagy körvonalas rajzot ki kell festenünk a kártyaellenőrző alapján, ami a néhez fazonok hi-ányzik, ott felel meg a visszamelezésnek az eredeti ké-színre. A feladatok egy pontszámhoz tartoznak, a művelet egyébként rapponi egyszerű, szabadon választan-tunk az első 10 szín közül, majd a nagy körvonalas rajzot ki kell látkálni, és így be a festékek a kivá-lasztott terület és az azal színre színű területet színt.

Az időnk egyébként végtelen, így a feladat kihíva-sa szintén nem túl magas, még néhez fazonok sem.

07 - Franklin Plays Football (Franklin focizik)

Ez egy egyszerű, klasszikus darab, gyakorlatilag Pong-er kell játszani, felülrebalról egy apró focipá-lyán, az a bal oldalon elhelyezkedő Franklin irányítjuk, a jobb félre pedig a mesterséges intelligencia által irányított Medve utalja. Itt nem csak függőlegesen mo-zoghatunk, de felépítjük ki a játékokat a kapuból, ami természetesen védenünk kell a labdától, így kell tehát a golyót visszapottingolnunk, elkerülnünk a gólokát, és minél több gól belőnünk az ellenfél kapujába a fix egy perc alatt, ha több gól lövünk, minit kapunk, akkor megnyerjük a játékot. Természetesen itt a két néhezéji fazon között különbség szintén ellentéges mesterséges intelligencia, hogy legalábbis így kellene lennie, és azonban nem vettem észre semmi különbséget, simán

DINO CRISIS GBA-R

TIME IS NOT ON YOUR SIDE

100

10

74



Manaság egyrészt érik a Disney rajzfilmek, Amerikában a legesélyesebb, mozbiztos debütált (mert számomra már nagyon sok a gyermek miniségi) szívetek csak DVD-n és VHS-en megjelent rajzfilm is a cégtől ilyen alkalmat a *Home on the Range*, amit pár hete, április elején kezdtek el vetíteni a tengerentúli mozik. A rajzfilm annyira új, hogy sok biztoss információ még nincs is a nagyvár premierjéről, egyes bejelentések szerint *Orion* a farmon, mások szerint a legelő közel című vetíték majd a hazai mozik, sajnos csak valómikor október környékén. Állítólag ez a legvalószínűbb, hiszen rajzfilm Disney rajzfilm, többi nyelvi már nem készült a cég, és a szakosodottan durvább hangneme és humor is megjelenik benne, ezért gyerekek csak szülői felügyelettel tekinthetik meg. Mindez nem hangzik rosszul, a rajzfilm tehát egy igazán jópofa, vicces, és jó zenei háttérrel támogatott (ezért az Oscar-díjas Alan Menken felel) darabnak tűnik.

A története szerint egy Alameda Slim nevű, kővértény kővályoggyal banditá meg akar szerezni egy farmot, a birtok láttára azonban ebbe nem akarom beleszállni, kezükbe, pazonban patkójukba, mancsukba és szárnyukba veszik a sonkát, és elhatározzák, hogy megtartják a farmot maguknak, bármilyen áron. A színes farsangoskoppal tehát egy rakás házilag: három tehén, Mrs. Coloway, Maggie és Grace; bucsu, a macho csádár; Lucky Jack, a falóból nyúl; három malac; Jeb, az állandóan morgolódo kecske és négy bociszemű kiscsibe. A rajzfilmnél azonos című, napokban megjelent GBA játék azonban nem követi a rajzfilm szemlélményét, inkább leírja azt ugyanis a rajzfilmnél récs mögé jutottak Slim a játék elején megsejti a börtönből, és azért ismét a farmot akarja, meg egy füst állat bosszút is állni az öltöztetgen. Hőseink feladata tehát ugyanaz, mint a rajzfilm, meg kell védenünk a farmot, és ismét el kell küldünk a gonosz Slim rajzfilm.

A játékban tehát néhány általánosan ismert, több kitalálással, korrekció megint (nincsenek barnák zavaró bugok, irányítási hibák és egyéb) alkotmány, ugyanakkor amiért jótételek tinte a dolog az első gyors tesztelés során, annyira unatkozik, amikor alapozásban nekik, ezért végig sem tartom a játékot. Ameddig bírtam ideig, addig háromféle játékkal találkoztam, és két állatot irányítottam, a többiek csak tündöklőként voltak, részt a csatákban nem. Buck, a loval nagyon egyszerű áldozatként van kiképezve (játékotól vészeltam, annyira lényegszerszint Double Dragon szerűségeket), továbbá Mode 7 megjelenítés, *Trailblazer* jellegű száguldos, akrobatikus játékok is, mindkét játéknál nagyon monoton és unalmas volt. A harmadik játéktípus egy teljesen szabványos, nyálárnyékos paraxial scrollok (ez leginkább csak időre kell feladni benne) platformját, amiben Jebb, a kiscsibét kell nyomni, és kú-

lólni, rövid ideig hát speckokat nyújtó növényeket kell eszegetni. Ezek a pályák is leggyakrabban utalmosak, raddusul hasszók is, és nagyon kevés háttérgrafika található, így semmi új dobja fel őket. Először azt hittem, hogy a játék végéig megfigyel pár más jellegű minijéket is más karakterrel a főszerepben, de amennyire kivétel, a lent három játékból kapunk csak öt-öt pályát, így kell récs mögé jutnunk Slimet és négy banditáját.

A rajzfilm tehát szerinte nem lehet rossz, ugyanakkor a játékból óra ínt mindenki, még a rajzfilm leendő rajongói is, mert bár különösebb probléma nincs vele, audiovizuálisan és irányításhozságra is köbözöl, a tartalom ugyanakkor szinte nulla, ha valóban komolyabban tekintjük, számomra az a veszély, hogy halálra fogja unni magát.

Crede



HOME ON THE RANGE

DISNEY INTERACTIVE

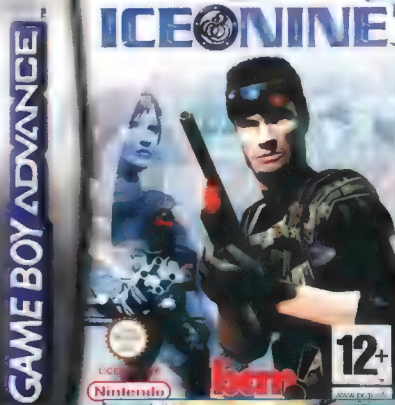
MMV VIDEO-JELENI

élemez
középes
siratam
középes
élemez

1 játékos
KÖZÉPSZINTES

✓ jótételek karakterek
rondas és szármány unalmas

3 pont



Egy régen jelent meg utoljára FPS GBA-ra (a rövidítésről kiadott Földes szótárban: az első rövidítés a belső nézetes lövöldözés [játékokat] kitarja, a második pedig a Game Boy Advance [játékepe], emlékszem szerint a *James Bond 007: Nightfire* óta nem is volt a gépen ilyen. A napokban megjelent *Ice Nine* tehát már nagyon időszaki volt, bizonyára sok FPS rajongó GBA utáni kopartó már a falat Doom elvonási kínjével követelték. A játék igazság szerint elég sokáig készült, olvass 2002-ben kellett volna megjelenjen, eredetileg meg *The Recruit* cím alatt, ugyanis akkoriban meg a *Beavrats* [*The Recruit* című Al Pacino és Colin Farrell film hivatalos játékaadaptációjának készült. Azonban az évek során valami okból úgy tűnik elvették a játéktól a licenct, talán a kiadó nem tudta megfizetni, vagy túl sokat kért az anyag, esetleg nem kellett meg a minőség elvárásoknak, és őrült volt a filmnek. Ki tudja, mindezt a játék az új, *Ice Nine* címmel is nem hivatalos Beavrats játékaadaptációként tekinthető, a film rajongói tehát valószínűleg meg jobban fogadják értékelni, ahogy a meg később megjelent PS2 változatot is. A játék mégis már tapasztalt GBA FPS fejlesztő cég áll, az ausztrál Tonus Games, nekik köszönhetjük a

gepre megjelent Doom 3-t és *Duke Nukem*-et. Az *Ice Nine* is a *Duke 3D* motorját használja, ami azért valamennyire továbbfejlesztett a cég az évek során, de azért két év kútatás és fejlesztés semmiért nem látszik rajta, a motor ugyanis messze nem éri el a *James Bond* általánosított színvonalát (az teljesen 3D-s, dinamikus árnyéklással), igaz arról sokkal gyönyörűbb. Ez a besség szintén a játék legnagyobb előnye, de azért a programozók sok további hibát is bevetettek annak érdekében, hogy barmnyálakban kinyírja a motor és élethűsége a kővály. Ilyenek például a statikus fények és árnyékok, a perspektívában kálészett viszonylag gyors felbontású textúrák (mindezt megváltja a *James Bond* is), meg hasonlók. A *Duke* óta a legnagyobb újítás azonban a célirányos mesterséges intelligencia, ez leszámítva a *Duke*-ból megismert dolgokat talán kiemelkedik itt is: látrák, lőfelek, szinkronizált kulcsnyitók, kapcsolók, 2D-s spritálók, színesített börtönök, animált textúrák (a víz elég jól hullámzik, de izgat nem lehet benne), padló, plafon, lámpázás és felhárítás, lepedők és egyébbelek. Természetesen az itt is vannak emelések, ahogy a Doomból és a *Duke*-ban is voltak, de ettől függetlenül a a látvány eleve a motor sem teljesen 3D-s, ezt jól illusztrálja az, hogy a magában vagy mélyben lévő ellenfeleket simán le fogják szedni úgy, hogy 10-20 méterrel aluljuk vagy fölüljük levünk, a pályaképet tehát a játékmotor szempontból nincs valódi függleges kiterjedés. Az eszközöknek

túl nagy, az emeltek kulcsnyitóján túl csak egy kijelölt színnel megjelölhetjük, a fegyverzetünk viszont nem rossz, harcolhatunk késsel, hangtompítás pisztollyal, géppisztollyal, mesterlövész karabéllyal, aknavetítővel, rakétákkal és sörétes puskával is. A szűk eszköztár ellenére a küldetések szintén nagyon sokszínűek, jól ki vannak találva, lehet messze innen csak monoton előrelökésről áll a játék. Összességében az *Ice Nine* nagyon kellemes FPS, és jól bizonyítja, hogy nem csak csúszó motorral lehet jó 3D játékokat írni, de kis se elorultabbal is, a *James Bond 007: Nightfire* után szerintem ez a második legjobb ilyen jellegű játék a gépen.

Crede



ICE NINE

BAMI ENTERTAINMENT, INC.

MAS VERZIÓ: PS2

zene
KÖZÉPSZINTES
KÖZÉPSZINTES
KÖZÉPSZINTES

9 pont

MINDENNAPI DOOM KLÓNUNKAT ADD MEG NEKÜNK MÁI

UEFA EURO 2004 bajnokság az ÁRKÁD-ban!



UEFA
Euro 2004
PORTUGAL

Gyere és légy Te az év virtuális Európa Bajnoka és mérközz meg
a PC GURU és az 576 KONZOL szerkesztőivel
2004. június 11.- 20.- a között az ÁRKÁD üzletházban az Örs Vezér téren.

Programok:

EA - Intel Euro2004 játéksow
HP digitális foci-fotósarok
Rugóbajnokság
Gyermekprogramok
Beckham frizuraverseny
Intel Centrino Wireless technológia - élménysarok
Sorsolás - értékes nyeremények MINDEN NAP



PC GURU



LG

Life's Good



Windows
Home Edition

ÁRKÁD
MULTIMÉDIA



Mozz & Future

hp
invent




adidas



[illegible]

hella 576-án, mint Kössöznön...» Daf Jam Vendetta című prógót, amit nyertem költőként! Akartam már hamarabbi is, de úgy vagyok vele, hogy ami késik, nem jön idegbe. Az új-ság nagyon jó, sőt! Sörrel! Mióta van 576 Konzol, azóta veszem tovább...» fénysejtem. Egy-két hozzászólás: 1. Konzolbőrök... 2. Személyeskedés... 3. Személyeskedés... 4. mek... 5. kicsiny drága gyermekem... 6. rég kúbakban a tóma, mégis futszalogaljon jön az „unom a konzolbőröt vazez, mer gyiksák, és szerintem...» kezdetű levelek sokasága...» Csevegőtől Ti gyártjátok, én meg a Papa csak azért vagyok, hogy kevésebb kevésebb lenne férjen bele a szövegbe. 7. A szöveg... 8. A szöveg... 9. A szöveg... 10. A szöveg... 11. A szöveg... 12. A szöveg... 13. A szöveg... 14. A szöveg... 15. A szöveg... 16. A szöveg... 17. A szöveg... 18. A szöveg... 19. A szöveg... 20. A szöveg... 21. A szöveg... 22. A szöveg... 23. A szöveg... 24. A szöveg... 25. A szöveg... 26. A szöveg... 27. A szöveg... 28. A szöveg... 29. A szöveg... 30. A szöveg... 31. A szöveg... 32. A szöveg... 33. A szöveg... 34. A szöveg... 35. A szöveg... 36. A szöveg... 37. A szöveg... 38. A szöveg... 39. A szöveg... 40. A szöveg... 41. A szöveg... 42. A szöveg... 43. A szöveg... 44. A szöveg... 45. A szöveg... 46. A szöveg... 47. A szöveg... 48. A szöveg... 49. A szöveg... 50. A szöveg... 51. A szöveg... 52. A szöveg... 53. A szöveg... 54. A szöveg... 55. A szöveg... 56. A szöveg... 57. A szöveg... 58. A szöveg... 59. A szöveg... 60. A szöveg... 61. A szöveg... 62. A szöveg... 63. A szöveg... 64. A szöveg... 65. A szöveg... 66. A szöveg... 67. A szöveg... 68. A szöveg... 69. A szöveg... 70. A szöveg... 71. A szöveg... 72. A szöveg... 73. A szöveg... 74. A szöveg... 75. A szöveg... 76. A szöveg... 77. A szöveg... 78. A szöveg... 79. A szöveg... 80. A szöveg... 81. A szöveg... 82. A szöveg... 83. A szöveg... 84. A szöveg... 85. A szöveg... 86. A szöveg... 87. A szöveg... 88. A szöveg... 89. A szöveg... 90. A szöveg... 91. A szöveg... 92. A szöveg... 93. A szöveg... 94. A szöveg... 95. A szöveg... 96. A szöveg... 97. A szöveg... 98. A szöveg... 99. A szöveg... 100. A szöveg... 101. A szöveg... 102. A szöveg... 103. A szöveg... 104. A szöveg... 105. A szöveg... 106. A szöveg... 107. A szöveg... 108. A szöveg... 109. A szöveg... 110. A szöveg... 111. A szöveg... 112. A szöveg... 113. A szöveg... 114. A szöveg... 115. A szöveg... 116. A szöveg... 117. A szöveg... 118. A szöveg... 119. A szöveg... 120. A szöveg... 121. A szöveg... 122. A szöveg... 123. A szöveg... 124. A szöveg... 125. A szöveg... 126. A szöveg... 127. A szöveg... 128. A szöveg... 129. A szöveg... 130. A szöveg... 131. A szöveg... 132. A szöveg... 133. A szöveg... 134. A szöveg... 135. A szöveg... 136. A szöveg... 137. A szöveg... 138. A szöveg... 139. A szöveg... 140. A szöveg... 141. A szöveg... 142. A szöveg... 143. A szöveg... 144. A szöveg... 145. A szöveg... 146. A szöveg... 147. A szöveg... 148. A szöveg... 149. A szöveg... 150. A szöveg... 151. A szöveg... 152. A szöveg... 153. A szöveg... 154. A szöveg... 155. A szöveg... 156. A szöveg... 157. A szöveg... 158. A szöveg... 159. A szöveg... 160. A szöveg... 161. A szöveg... 162. A szöveg... 163. A szöveg... 164. A szöveg... 165. A szöveg... 166. A szöveg... 167. A szöveg... 168. A szöveg... 169. A szöveg... 170. A szöveg... 171. A szöveg... 172. A szöveg... 173. A szöveg... 174. A szöveg... 175. A szöveg... 176. A szöveg... 177. A szöveg... 178. A szöveg... 179. A szöveg... 180. A szöveg... 181. A szöveg... 182. A szöveg... 183. A szöveg... 184. A szöveg... 185. A szöveg... 186. A szöveg... 187. A szöveg... 188. A szöveg... 189. A szöveg... 190. A szöveg... 191. A szöveg... 192. A szöveg... 193. A szöveg... 194. A szöveg... 195. A szöveg... 196. A szöveg... 197. A szöveg... 198. A szöveg... 199. A szöveg... 200. A szöveg... 201. A szöveg... 202. A szöveg... 203. A szöveg... 204. A szöveg... 205. A szöveg... 206. A szöveg... 207. A szöveg... 208. A szöveg... 209. A szöveg... 210. A szöveg... 211. A szöveg... 212. A szöveg... 213. A szöveg... 214. A szöveg... 215. A szöveg... 216. A szöveg... 217. A szöveg... 218. A szöveg... 219. A szöveg... 220. A szöveg... 221. A szöveg... 222. A szöveg... 223. A szöveg... 224. A szöveg... 225. A szöveg... 226. A szöveg... 227. A szöveg... 228. A szöveg... 229. A szöveg... 230. A szöveg... 231. A szöveg... 232. A szöveg... 233. A szöveg... 234. A szöveg... 235. A szöveg... 236. A szöveg... 237. A szöveg... 238. A szöveg... 239. A szöveg... 240. A szöveg... 241. A szöveg... 242. A szöveg... 243. A szöveg... 244. A szöveg... 245. A szöveg... 246. A szöveg... 247. A szöveg... 248. A szöveg... 249. A szöveg... 250. A szöveg... 251. A szöveg... 252. A szöveg... 253. A szöveg... 254. A szöveg... 255. A szöveg... 256. A szöveg... 257. A szöveg... 258. A szöveg... 259. A szöveg... 260. A szöveg... 261. A szöveg... 262. A szöveg... 263. A szöveg... 264. A szöveg... 265. A szöveg... 266. A szöveg... 267. A szöveg... 268. A szöveg... 269. A szöveg... 270. A szöveg... 271. A szöveg... 272. A szöveg... 273. A szöveg... 274. A szöveg... 275. A szöveg... 276. A szöveg... 277. A szöveg... 278. A szöveg... 279. A szöveg... 280. A szöveg... 281. A szöveg... 282. A szöveg... 283. A szöveg... 284. A szöveg... 285. A szöveg... 286. A szöveg... 287. A szöveg... 288. A szöveg... 289. A szöveg... 290. A szöveg... 291. A szöveg... 292. A szöveg... 293. A szöveg... 294. A szöveg... 295. A szöveg... 296. A szöveg... 297. A szöveg... 298. A szöveg... 299. A szöveg... 300. A szöveg... 301. A szöveg... 302. A szöveg... 303. A szöveg... 304. A szöveg... 305. A szöveg... 306. A szöveg... 307. A szöveg... 308. A szöveg... 309. A szöveg... 310. A szöveg... 311. A szöveg... 312. A szöveg... 313. A szöveg... 314. A szöveg... 315. A szöveg... 316. A szöveg... 317. A szöveg... 318. A szöveg... 319. A szöveg... 320. A szöveg... 321. A szöveg... 322. A szöveg... 323. A szöveg... 324. A szöveg... 325. A szöveg... 326. A szöveg... 327. A szöveg... 328. A szöveg... 329. A szöveg... 330. A szöveg... 331. A szöveg... 332. A szöveg... 333. A szöveg... 334. A szöveg... 335. A szöveg... 336. A szöveg... 337. A szöveg... 338. A szöveg... 339. A szöveg... 340. A szöveg... 341. A szöveg... 342. A szöveg... 343. A szöveg... 344. A szöveg... 345. A szöveg... 346. A szöveg... 347. A szöveg... 348. A szöveg... 349. A szöveg... 350. A szöveg... 351. A szöveg... 352. A szöveg... 353. A szöveg... 354. A szöveg... 355. A szöveg... 356. A szöveg... 357. A szöveg... 358. A szöveg... 359. A szöveg... 360. A szöveg... 361. A szöveg... 362. A szöveg... 363. A szöveg... 364. A szöveg... 365. A szöveg... 366. A szöveg... 367. A szöveg... 368. A szöveg... 369. A szöveg... 370. A szöveg... 371. A szöveg... 372. A szöveg... 373. A szöveg... 374. A szöveg... 375. A szöveg... 376. A szöveg... 377. A szöveg... 378. A szöveg... 379. A szöveg... 380. A szöveg... 381. A szöveg... 382. A szöveg... 383. A szöveg... 384. A szöveg... 385. A szöveg... 386. A szöveg... 387. A szöveg... 388. A szöveg... 389. A szöveg... 390. A szöveg... 391. A szöveg... 392. A szöveg... 393. A szöveg... 394. A szöveg... 395. A szöveg... 396. A szöveg... 397. A szöveg... 398. A szöveg... 399. A szöveg... 400. A szöveg... 4

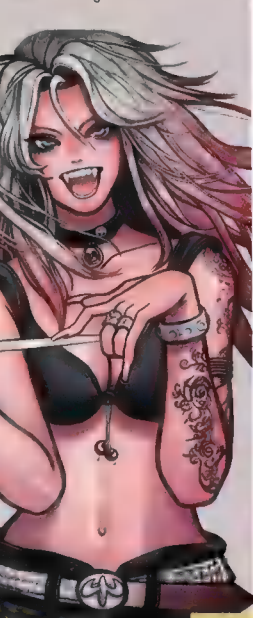
2. A Memory műtenben ki van írva, hogy 50000+ blokk! Az a plusz leg mennyit jelent konkrétan? (Anytíz), hogy még pakolat-hozatód bőven a stufo! A plusz leg azt jelenti, hogy több, mint 50.000 blokk = rendelkezésedre kerültek. ■■■■ nagy az XBox nyelve. Vissza-számlálva, ha jól emlékszem = 8 megás memóriátya 502 egységre van osztva. Tehát cca. 16KB egy blokk. Magyarán = 50.000+ blokk meg 781-MB tárhelyet j-lent. Ez azért "csak ennyi", mert a részegységekre van bontva (gyor-tár, médiatár plusz a letöltések partíciója, rendszer meghajtó, és egy 1GB-os save terület). ■■■ Memóriatyák nem egy baromság, de inkább üzleti fogás, mintsem valós érték a gép mellé. Hordozhatóság szempontjából a memóriák nem érdekel senkit = meglete, hogy a KOTOR szolid 2MB-ig mentéseikkel operál, magyarán memóriatyát ha akarunk, sem használhatunk hozzá-zok, csak a merevlemez... MEGA-LOL Persze a jellemző érték 2-10 blokk szokott lenni, szóval van hirtelen 50000 blokkos játék is. ■■■ néid másnáwa mennék, én azon felül vol-v énny ír. ■ 3. Van Xbox-os isim úgy par-i szerethénk linkelni a gépet. Ezzel kapcsolatban szeretnék tudni hogy megy ez! Mindannyiunknak venni kell egy-egy link bockot, vagy csak az éy kábel van, hogy hogy van ez, és főleg, milyen or-von lehet beszerezni. ■■■ PECSÉBOLK. Kérsz egy = portos 10/100-as UTP switch-et (ha max-kalista vagy 16-ost, egy-két já-téktól lehet ennyit talni, bár kétfelm, hogy ennyi bocszkst átszed tudsz rántani). Ez helytől függően 5-9.000 forinttal indul. Egy hikoma-ma 10000-12000 körül lehet, de a jóbbak, nem kell a ledgrábbat venni, mert ügysem hiójátok ki, mindegy mit mako-g = puli másk oldalán az okostojás (nehogy megmondod, hogy Xbox-oh kell!). Ezután kérsz 8 darab (vagy ahányan maxba vagytok) 1.8 / 3 méter hosszú UTP kábelet. Ennél csúcsban 2000 megkora kell). Ennek csúciban 800 forint lehet darabja, ha drágább-at dobtok. ■■ swítezt bedugod rőfibe (soját tápia van), a kábeleket a megfelelő helyekre 1-től indítva, a szabadon maradó végeket pedig az Xboxozzokba. Ha csak ketten vagytok, nem kell switch. De akkor ré-lyen kábelet kell venni, ami el-vonnéd és a két végét direkt az Xboxozzokba kell dugdosni. Ez is max. 700 forint, és NEHOGY gyári ■■■ kábelt vegyetek, mert MEGA-lehúzai Ja, ha elegendő 5 port, megteszi egy 10MBites HUB is (bár it-tyen már érezhető lesz a különbség), de ha nem kell, akkor se kell venni. ■■ Het minden megvan, Xbox-oh indít, szofver betesz, az-után örülnék egymással. Good it-z! Ezek lettek volna = kérdéseim. De még egy van, hogy egy SNEK gépem is. És imdóm a KILLER INSTINCT nevezeti játékok. De = tudom beszerezni, ha tudnátok segíteni. Ha nem tudtok segíteni, akkor megkérdezhetlek a legújabb Pac-Man meg Street Fighter is, a száma: 30/852-4635) Továbbra is fél olvaszatok maradok, kéti igéretni Borna Phoenix' Péter

hangosnak látni ráhagyni azon, ahogy a képművész tisztelt úr szókörök egymással. (Ugy érted a mt. Radeon úrral próbál szóköröket valami unknown tag?) Az agressziósról annyit, hogy egy gondolkodó embernek tartom magam, ha pozitív, ha negatív tudásom van. Mégis úgy egyéni, hogy amit meg akarok bántani Szencserecsé szűleim toleranciáit mindig adott egy-egy újabb esélyt. Egy utolsó, 13 éves vagyok. Az a baj, hogy az idősebbek szinte lenéznek, nemtörődöm módon néznek a fiatalokra. Pedig egyszerű az a mód, kicsit, nekik is megvalósít a saját kis ügyeik, gondjaik. És mégis. Nem, ez az az én, mert én vagyok nyavnya. (Tudom, hogy már itt tartunk, tényleg paraszta a világ. Rajtam is rhögő páncsár, mert néhány kisémberről – 14-15 éves arckokkal – szoktam néha-néha fogatizálni. És meg rajtuk rhögések, hogy 22 éves létükre hármas futólépés után fuldokolva rohannak szólni a csapot. Egyéb-


Tiszteelt 576 Konzolt! Először is gratulálni szeretnék, mert ■ újság jól Sajnos válassz előző levelre sem kaptam, gondom erre sem fogok. (Ja. Sz-r egy világ ez. Erre sem fogsz! R) De most úgyis a Csevegő rovat miatt fogtam totó. Játékok és az agresszió az aktuális téma. Csak ■ saját gondolataimat tud-

Csevegő

man leírni, mi lehet nem lesz a legjobb, le-
gátlagsebb olvasmány, de talán olvasóska-
lak. A mai világban – sajnos – minden he-
lyez és helyzetben megvan az ∞ esély, hogy
összetűntek olyan emberekkel, akik lehe-
lyeznek, leköcsögözték bennünket, azt néha
meg is lehet látni, hogy a világban a leg-
gyümölcsözőbb agszövegűek. Most rossz idő-
ben, rossz helyen voltunk – szerintük, és ez
elég indok volt arra, hogy megszégyenítse-
k az embertársaink. Ilyen durvo és toleranciá-
mentes a mi kis világunk. Nem hiszem, hogy
mindenkinek azért ingért, mert éppen ne-
m tudta végigjárni az a kedvenc jótékoni
– Szerintem a világban mindenki van, aki
hisz, és hiszem, hogy valaki azért lesz sor-
zatgyilkos, mert élte a Hittől nem. Et-
től függetlenül lehetnek kivételek. Émlékszem
gyerekkoromban sok Bruce Lee-film néz-
tünk a haverjaimmal [A jó öreg, ál-
lamondás underground kópia?]
– Megemlítem itt eszünkbe soha, hogy páli-
dó, hogy a világban mindenki van, aki
maradójik, egy feleke gád, omben bespítelt
gémek voltak, pl. River Road. Rengeteg át-
fűzött, aztán később lett sörögzárgas is
is, majd PC, amim Mortal Kombat, Doom

[illegible]

ajátékokat arra használok, hogy ha dímenetlenség is, de kielégjek a mindennapok monotonaságából, ebből a nagy szürkeségből, a képmutatás világunkból, ahol = pénz minden, meg a példakép, = elhatalasított volgyóvíg bobak! Sajnos itt tart az én korszakomunk, javalára is le számítunk! Közönség, hogy levelemet elválasztok, továbbra is maradok hú előfizetőként! Törzsök István (Király vagy István, pontosan erre való a videójáték: picit feledni a mindennapokat, picit elhinni, magunkra erőltetni = hazugságot, hogy ■■■■ is olyan zombie az a Zombie Nation! Ha csak néhány másodpercet elhisszük, már megerte, nem? R)

Hello Radeon! Feldobtam a magas labdát, úgyhogy le kéne ütni (a labdát, és **teged**) **(Martin) **== jő? R** :-D)** Agresszív és **==** játékok. Nem kispályás téma, lassuk hát az én véleményemet a dologról: huszoneves fejfel több száz horror- és **==** kiálom láttam és egy csomó horror- és akciójátékkal játszottam **(Bakker... akciójáték... Tök kinyírjék **==** a műfajt a hibrid stufok. Die Hard Trilogy az utolsó, ami beugrik,**

BRUCE CAMPBELL

ARMY OF DARKNESS

Imported in Home
Mastered by you
from all over

MIRAMAX DIMENSION WARNER

[illegible]

DVD: A film kis hazánkban is megvásárolható, de mi mégsem ezt, hanem az 1999-ben kiadott Limited Edition ajánljuk a figyelemre. Ez egy kétfélezes változat, amn kaposál két verziót: a (eredeti) magyar, rendezői változat is megtekinthető a film. A mozi változat DO 5.1-es hanggal kényeztet, a rendezői alatt sojra csak Dolby Surround hallható – de ez is elég dögösen szöl. A director's cut nem csak a fentebb emlegetett alternatív befejezést tartalmazza, hanem jó tizenöt percnyi kivágott jelenetet is – rődsárral nem külön, hanem a filmbe szőve visszaillesztve. A nyomó rákás plusz feltelet (avidokommenter Campbell és az Raimi-13); Making of... filmcse, betekintés a trükkműhelybe) már csak hóp a tortán.

szeszívű, és ezáltal ünneplött hollywoodi hatalmi tényező, de azért el kell mondaní, hogy a nyolcvanas évek vé-



Neal Stephenson: Snow Crash
Bantam Books, 1992, 440 pld

A kőérték nem is meselet tovább, a Stepehson által felkeltett hullámvisszajárat nem fogom kőértékenni. Gibson intellektuális, Stepehson pedig a képekészítő igazolmas (his intellektuális is, his okajára – előbb utóbb – kerülnek a nagyobb elmélyedést kívánó Diamond Argon, vagy Cryptonómia). Isteni furcsa hősöket dobál furcsa szituációba, a karakterek egyből egyre kerülnek és remekel felvázolnak. Aká szereti, his ő oldalonként lepi meg valami újdonsággal, és a szokásos cyber-klikték helyett új izakelt kimen megismerni, serezen be magának a könyvet. Egyelőre sajnos kizárólag angolul, mert szomszéd érthetetlen kizárólag nálunk nem avok kizárólag nem vállalkoz be – most már igazán izakelt lenne az írás.

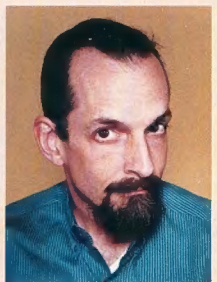
Morning Musume: First Time
1998. 10. szám



A lemez: Egy japán lánycsapatot leginkább az különböztet meg egy magyar lánycsapattól, hogy a csajok nem csak szépek, hanem énekelni is tudnak. A Morning Musume ilyen szempontból perfect produkció, s ledzycok mind szólabban, mind egyet nagyon jól adják elő magukat. A First Time titkupis bemutatkozó lemez, azaz tömve van slágerrel – ráadásul némely j-pop formában zenéitől is származó európai fül számára is kellemes.



576 KONZOL



576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTEKOSOK MAGAZINJA



Előfizetés 1 évre: 6999,- Ft Fél évre: 3799,- Ft

Comgame "576" Kft 1329 Budapest, Pf: 24

Ha megrendeled (rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)

az 576 Konzol valamelyik korábbi számát, akkor a postaköltséget mi fizetjük!

Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az **576 Konzolra, 6999,-Ft-ért kapsz meg a 11 új számot + tiéd lehet további **6** általad kiválasztott korábbi számunk!**

Megrendelt újság(ok) ára

**Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!**

**Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!**

**Megrendelt újság(ok) felsorolása,
ill. 1 éves előfizetésekor a
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása**

The diagram illustrates the flow of information from a central post office to various distribution points. At the top center is a box labeled "BELVÁROSI POSTA" with a "Postafiók" label. Below it, several arrows point to different "Postakiosztók" (Post distribution points) and "Postafiók" (Postboxes). The distribution points are labeled "Postakiosztók" and "Postafiók". The postboxes are labeled "Postafiók". The diagram is labeled "Belvárosi Posta" and "Postafiók".

62931306 105 71

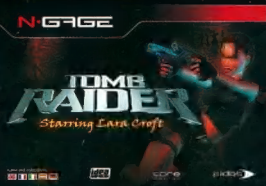
<65>

<62931306> <105> <71>

Itt az idő, hogy a többiek előtt is bizonyíts!



Kizárólag az N-Gage™ Arenán
elérhető tartalmak:
Legjobb figurák (Player clips)
• Árnyjáték • Többjátékos mód



Kizárólag az N-Gage™ Arenán
elérhető tartalmak:
Legjobb figurák (Player clips)
• Árnyjáték • Végigjátszás



Kizárólag az N-Gage™ Arenán
elérhető tartalmak:
Legjobb figurák (Player clips)
• Árnyjáték • Játék-kiegészítők

Tudod, mi az arena.n-gage.com?

A vezeték nélküli többszereplős játékok paradicsoma.
Van merszed belépni?

Ha igen, az általad választott ellenfelekkel küzdhetsz meg
a legnevesebb fejlesztők játékaiban!

Exkluzív online szolgáltatások az N-Gage™ Arenában:
Játék-kiegészítők • Árnyjáték • Legjobb figurák (Player clips)
• Végigjátszás • Ranglisták • arena.n-gage.com



N-GAGE
NOKIA

bárhol
bármivel